DENGEKI MOOK

NINTENDO64

罪と罰 地球(ほし)の継承者

SIN and PUNISHMENT

完全攻略ガイドブック

Complete Guide of SIN and PUNISHMENT

特別編集

DENGEKI

電撃
NINTENDO64

攻略特集 罪と罰/バンジョー&カズーイ2/カスタムロボV2
電撃
NINTENDO64
1
490YEN
電撃大攻略2000
罪と罰
バンジョーとカズーイの大冒険2
ポケモンスタジアム金銀
カスタムロボV2
電撃GBアドバンス
GBドラゴンクエストIII
そして伝説へ…

罪と罰
地球の継承者
SIN AND PUNISHMENT
完全攻略ガイドブック
complete guide of SIN and PUNISHMENT

罪と罰 地球の継承者

完全攻略ガイドブック

SIN and PUNISHMENT

Contents

G&R M64 JPC

DOLPHIN
POLICE STANDARD

Story

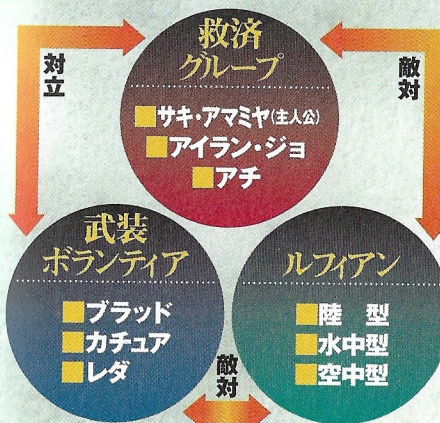
SIN and PUNISHMENT

圧倒的な平和——。それがすべての罰の始まり

新世紀を迎えて間もない時代——
圧倒的な平和を迎えることに成功した人類は、
有史以来最高の繁栄の時代を迎えていた——。
しかし、その結果爆発的に増加した人口に
食料生産が追いつかず、各地で食料不足が
深刻になりつつあった。
人類は新たな食用源を求め、
異常環境下ですら繁殖を
可能とする「新種」生命体の
創造に着手した。
新種生命体の創造は成功し、
その巨大な牧場に北海道が選ばれた——。

新たな食用源を得ることに
成功した人類は、
再び繁栄を続けるものと思われた。
しかし——。
「新種」の中から、
人類狩猟を本能とする攻撃体が
突如として発生、
人類を襲い始める。
以後「ルフィアン」と呼称される攻撃体は
群をなして
日本列島を南下し、
東北部一帯を制圧するに至る。
「ルフィアン」の侵攻が目前に迫った首都では、
混乱に陥った市民による
大規模な暴動が頻発する。
事態は
国際治安組織「武装ボランティア」の派遣に及び、
武力による暴徒鎮圧へと発展していく。
果たして、
この国に未来は——いや、
人類に未来はあるのか!?

対立する3つのグループ(勢力)

混乱する首都では3つのグループそれぞれが独自の行動をしており、そこには人間同士の対立、そして人類と新生命体ルフィアンとの敵対関係が形成されているのだ。

そして未来は若者たちの手にゆだねられた—。

SIN and PUNISHMENT Character

人類救済を目指す集団
救済グループ
The Relief Group

ルフィアン侵攻が迫り混乱する首都で、行き場を失った人々に人道的かつ献身的な救済活動を行っている市民組織。ルフィアンを人類の敵、武装ボランティアを偽善の衆と唱える、指導者アチによって構成員の役割分担を制度化。ルフィアンを襲撃し食料とするのが主な役割である「狩猟班」と、人々の保護と介助が主な役割である「救護班」とに大きく分けられている。都内に点在する活動拠点において、ルフィアンの本格的な首都侵攻と、対立する武装ボランティアとの衝突によって、食料確保が難航。各拠点の放棄を余儀なくされる。

サキ・アマミヤ
SAKI AMAMIYA　age 14

戦闘力はグループ随一

グループ内で戦闘を担当する狩猟班の中心的人物。アイランが改造した保安用携帯銃器を使い、活動を遂行する。以前ルフィアンとの戦闘中に重傷を負ったが、アチの血を輸血され回復した経緯を持つ。それが彼を数奇な運命へと導いた。

アイラン・ジョ
AIRAN JO　age 15

サキのよきパートナー

混乱する首都で発生した暴動の中からサキによって、救出された少女で、その後グループに合流。その後行動を共にし、インターネットから得た機械の知識で武器の改造などを行い、仲間をサポートしている。サキと同じ保安用携帯武器を所持している。

アチ
ACHI　age 13

救済グループの創設者

救済グループを作り、その組織の頂点に立つ少女。特殊な能力の持ち主で、薬品や救護器具などでは治療できない重傷の傷などを治療し人々の救済活動を行っている。そのほかにも、離れた場所の状況を見られるなど、さまざまなの能力を持つ。

最新鋭兵器で武装した国際治安組織
武装ボランティア
The Armed Volunteers

アメリカで発足した民間による国際的な軍事支援を主な目的とした治安組織で、実戦部隊を指揮する上層部は特殊な力を持つ少年達で構成されている。ルフィアン侵攻が迫り、混乱する日本国首都・東京の治安維持のために派遣された。兵器メーカーG＆R社から供給される新鋭兵器で武装しており、頻発する住民暴動の鎮圧やルフィアンと戦闘を行なっている。首都からの即時避難を救済グループに勧告するが衝突を続け、現在は強制排除の対象として対立している。

ブラッド
BRAD　age 17

誇り高き司令官

東京に派遣された部隊を指揮する若き司令官。テレパシーなどの特殊な能力の持ち主であり、東京湾海上に展開する武装ボランティアの艦隊から部下であるカチュアに指示を送っている。対立する救済グループ、特にアチに対して強い危機感を持っている。

カチュア
KACHUA　age 15

信頼厚き側近

司令官ブラッドによって念動力などの特殊能力を与えられた少女。その能力を評価され、司令官側近の地位を獲得するに至るが、ほかの側近との確執を繰り返す。ある目的を達成するために東京へと上陸。部隊を指揮し、その身を戦いの中に投じる。

レダ
LEDA　age 5（人間的年齢）

しゃべる新生命体

司令官ブラッドの傍らにいる、知性を持った生命体。その形態はうさぎやねずみなどに似ているが、人との会話能力を持っている。また、カチュアと同様にさまざまな特殊能力を身につけているようだ。こちらもブラッドにより力を与えられた。性別は雌らしい。

人類が生んだ人類狩猟生命体

ルフィアン

Ruffians

世界規模の爆発的な人口の増加によって起きた飢餓を打開するための非常食料として生み出され、異常環境下でも繁殖可能な新生命体。その生態系から派生した人類狩猟を本能とする狂暴な攻撃体の総称である。新生態系繁殖のための牧場として改造されていた北海道から南下を開始し、その圧倒的な数と戦闘能力で東北地方を制圧する。産卵によって短期間での大量繁殖が可能になっただけでなく、本来は外敵となる既存種を欺くために備わっている擬態能力によって、さまざまな生命体や人工の兵器に擬態し、その活動範囲を陸海空に展開。首都へと南下を続けている。

新機軸のガンシューティングゲームの『罪と罰』。
ここでキャラクター操作をマスターしよう。
コレをカンペキにしておけば、
いかなる場面でも切り抜けられるだろう。

基本システム編

Action-system section

主人公を自由自在に操れるよう
基本操作をマスターせよ!

アクションゲームにとって、基本操作はまさに命！　特にこの『罪と罰』は難易度が高く、主人公を思いどおりに動かせないと、先に進むことができないシーンも数多くある。ここでは、絶対にマスターしておきたい基本テクニックや操作のコツなどを、攻撃や移動に分けて解説していく。まずはコントローラに慣れることから始めよう。

↑→自分の思うがままに主人公を動かせられるようにがんばろう。

まずはコントローラの持ち方を決めよう

コントローラの操作は、「持ち方」と「ボタン配置」のふたつの組み合わせで決まる(下部参照)。さまざまなバリエーションが用意されているので、自分の操作感覚に合ったタイプの組み合わせを選ぼう。一番のオススメは、ライトポジションのＴＹＰＥ２だ。

←↑コントローラの設定によって、難易度もかなり変わる。すべての設定でクリアしてみるのも一興？

左利きの人専用？

←右手親指で３Ｄスティックを操作し、左手でアクション（十字ボタン）を操作する。これに合うボタン配置はＴＹＰＥ２。慣れ親しんだ十字ボタンでアクションしたい人はコレ。

オーソドックスな握りかた

←左手親指で３Ｄスティックを操作し、右手でアクション（Ⓒボタン）を操作する。ボタン配置はＴＹＰＥ２,３がよい。移動がⒸボタンだが、慣れれば断然こちらがオススメだ。

照準変更ボタンの位置が…。

ライトポジション向けのボタン配置。ただし、アクションをしながら照準タイプを変更できないのが少し苦しいかも。

扱いやすさナンバー１！

どちらのポジションでも問題なく動かせるボタン配置で、強くオススメできる。初めは迷わずこのタイプを選んでほしい。

より確実な操作ができる

ライトポジション専用。移動ボタンの位置が少々特殊だが、慣れてしまえばＴＹＰＥ２よりもスムーズに操作ができる。

移動 MOVEMENT

基本中の基本のアクションだ

移動は、敵の攻撃や障害物を避ける時などに使う、基本中の基本となるアクション。Ⓒボタンユニットまたは、十字ボタンで左右にプレイヤーキャラを動かすことができる。これら通常の移動のほかにローリングという移動手段もある。使いこなすのが難しいが、絶対にマスターしたいテクニックだ。

左右移動　攻撃の回避だけでなくポジション取りにも使う

十字ボタンまたはⒸボタンユニットで左右に移動する。攻撃の回避はもちろん、より有利なポジションへの移動などにも使っていく。照準の移動と、この操作を同時にできれば、一人前だ。

↑敵の攻撃を察知して、無意識に移動できるようになろう。

移動すると照準がズレることも…

マニュアルの照準で敵を狙いつつ左右に移動すると、移動した方向に微妙に照準がズレていくので、注意が必要。逆に、このズレを利用して攻撃することもできる。うまく利用していこう。

ローリング　使いこなせばかなり戦闘が楽になる

十字ボタンまたは、Ⓒボタンユニットを任意の方向に２回連続で入力すると、その方向にすばやくローリングする。ローリング中は完全に無敵状態なので、敵からの攻撃の回避に重宝する。また、瞬時に一定の距離を移動できるため、移動手段としても使うことができる。欠点は反応が遅いのと、出終わった直後に少しスキが生まれることだ。

無敵時間を利用して攻撃を回避!!

↑↗→回転中の無敵時間を利用して、敵の攻撃を回避していこう。ローリングの最も基本的な使い方だ。

ジャンプ　ダブルジャンプ　とっさの判断で危機回避に使おう

Ⓛトリガーボタンまたは、Ⓡトリガーボタンを１回押すとジャンプ。さらにそのジャンプ中に、もう１度押すとダブルジャンプとなる。十字ボタンまたはⒸボタンユニットでジャンプの軌道を変えることができ、敵の攻撃を避けたり、障害物の上に乗ったりすることもできる。また、ローリングと違い攻撃をしながら、敵の攻撃を回避することができるのだ。

ジャンプだと敵の攻撃を避けつつ攻撃できる!!

←主に敵の攻撃の回避に使う。そのジャンプ中も攻撃できるのがポイントだ。

←↓入力のタイミングで滞空時間を調節できるのが最大の特徴。必須のテクニックだ。

ジャンプ中に攻撃を受けるとダメージが増える

空中で攻撃を受けると、地面に落下した時のダメージも加算されてしまうぞ。

↓空中で攻撃を受けると、そのダメージに加え……。

↓地面に落下した時のダメージも加算される。要注意。

※本文中（P.９〜P.11）の操作方法はタイプ１の場合です。

攻撃 ATTACK

ふたつの攻撃を使いこなすのだ

攻撃の方法は、照準を合わせて遠くの敵を撃つ「ショット攻撃」と、近くの敵を斬る「ソード攻撃」の2種類。それぞれに長所と短所があるので、状況によって使い分けて、より効果的な攻撃をしていきたい。的確に攻撃を使い分ければ、それだけ展開も楽になり、タイムアタックにも有効となるぞ。

照準 素早く正確に敵を補足せよ ATTACK

プレイ画面では、常にこの照準が表示され、ショットを撃てばその照準の位置に弾が飛んでいく。ショットの正確さは、照準の動きにすべてかかってくるので、正確に動かせるようにしよう。ちなみにこの照準には、マニュアルとロックオンのふたつのタイプがある（詳しくは右のカコミを参照）。

⬅思いどおりに照準を動かせるように訓練しよう。

照準ラインはあったほうが……!?

ラインを入れると、狙いはつけやすくなるが、画面はやや見づらくなる。プレイしやすいほうを選ぼう。

➡これは好みの問題かな？

●照準のタイプによる能力の違い

MANUAL type マニュアル タイプ

■攻撃力が高い
■手動で照準を合わせる必要がある

自分で敵に照準を合わせて攻撃するタイプ。攻撃力が高いので、3Dスティックさばきに自信があるなら常に使ってもいいが、コレだけでは厳しい場面もある。

ROCK ON type ロックオン タイプ

■攻撃力が低い
■敵を自動追尾してくれる

自動的に敵に照準を合わせ（ロックオン）て攻撃するタイプ。敵に向けて3Dスティックを「ちょこん」と倒すとロックオンするぞ。

「ちょこん」がポイント!

⬆照準が自動的に敵を追う。敵の攻撃を回避する時向け。

ショット 遠くにいる敵を攻撃する主力武器 ATTACK

遠くにいる敵を狙う時に使用する、このゲームでの主力攻撃。銃弾は無限で、②ボタンを押し続ければ連射される。状況によって、マニュアルとロックオンを使い分けて戦っていこう。

「ショット」の特徴

■照準さえ合えば距離が離れていても攻撃可能
■ソードより攻撃力が低い

⬆➡遠くの敵は、ショットでしか倒せない。照準さばきが重要になってくるぞ

照準を合わせずに敵を倒すことが可能

照準が合っていなくても、敵がショットの軌道上にいる場合、攻撃を当てることができる。多くの敵を相手にした時に使えるテクニックだ。

大量の敵を前にした時に役に立つテクニックだ

⬆➡照準が合ってなくても、近くにいる敵が、ショットの軌道上にいると、その攻撃が当たるのだ。

ソード 接近戦の要となる攻撃 攻撃力の高さがポイント！ ATTACK

ソードは、接近戦のときや障害物が近くにあるときに②ボタンで使用する。有効範囲なら非常に威力が高く、照準の位置に関係なく攻撃できるのが特徴。ただし、破壊不可能なモノを斬ると弾かれて、一時行動不能になる。

「ソード」の特徴

■近距離にいる敵しか攻撃できない
■ショットより攻撃が高い

⬆⬅「ピッ」というアラートサウンドが鳴ったら、ソードが使用できる合図。すかさず②ボタンを連打しよう。判定も大きく使いやすいぞ！

ボタン押しっぱなし⇒ショット ボタン連打⇒ソード

②ボタンを押しっぱなしにしていると、接近戦でもショットが発射され続けてしまう。しかし、②ボタンを連打していれば敵が接近してきたと同時にソード攻撃が出せるぞ。ソードの有効範囲の判断が難しいときは連打だ。

②ボタンを連打すればソードが自動的に出る！

➡中途半端な距離での戦いでは、②ボタンの連打で戦おう。

カウンターアタック 敵の攻撃を撃ち返して大ダメージを与える！ ATTACK

ミサイルや光弾など、一部の敵の攻撃は、ソードで撃ち返して攻撃して逆にダメージを与えることができる。通常のショットとはくらべ物にならない威力を秘めているので、必ずマスターしたいテクニックだ。この攻撃はショットと同じく照準のある位置に飛んでいくので、確実に当てたいなら、敵をロックオンで補足してから撃ち返すようにしよう。

①撃ち返したい敵に照準を合わせる

⬆まずは、ミサイルを警戒しつつ、敵をロックオン。

②ソードで撃ち返す

⬆ミサイルが近づいてきたら、すかさずソードで撃ち返す！

③敵に命中!!

⬆撃ち返したミサイルは、ロックオンした敵に命中!!

カウンターアタック可能なモノ

ミサイル

ミサイル

ミサイル

バクダン

光弾

肉片？

ちょこまか動く照準が合わせづらい敵には「ロックオン」で対処する

ゲーム中には、耐久値は低いが動きが早く、マニュアルでは照準で捕らえにくい敵も数多く出現する。こういう場合はショットを撃ちながら、3Dスティックを連続で軽く倒してロックオンを繰り返して倒していくと、効率よく攻撃していけるぞ。役に立つテクニックなので、ぜひ覚えよう。

⬅スクロールなどの関係で攻撃しにくい敵も、ロックオンなら簡単に撃破できる。

ロックオンを使えば百発百中!!

➡動きの速い敵はロックオンで破壊すべし！

⬆2-2の兵士は攻撃してこないからといって、軽視するのは大きな間違い。弱くても倒せば立派な1HITなので、できるだけ攻撃して倒していこう。

■ひととおり操作方法がわかったら

トレーニングで腕試し！

自分にあったコントローラの持ち方やボタン設定が決まり、操作方法もひととおり理解したら、トレーニングモードで実践練習。必要不可欠なローリングやソード攻撃、ダブルジャンプなどのテクニックを使いこなせるようになろう。ここでは、トレーニングモードの覚えておきたいテクなどを解説をしていくぞ。

⬆➡ジャンプ中に移動するテクニックなども意外と重要だぞ。

トレーニングで各テクニックのレベルを上げるのだ

STEP 1 ショットの撃ち分け

照準がスピードアップ

移動する方向に合わせて照準を動かすと、照準の移動スピードも速くなるのだ。

←移動しながら照準を動かせるようになっておきたい。

STEP 2 左右移動

移動スピードを把握しよう

通常の移動スピードをこのトレーニングで把握しておくといいぞ。

←障害物をあわてずに避けられるようになっておきたい。

STEP 3 ローリング

ローリングの特徴を知れ！

ローリングの反応の遅さや、スキが生まれるタイミングなどを把握しておこう。

←瞬時に移動できることもローリングの長所なのだ。

STEP 4 ジャンプ

障害物との距離感を知れ！

障害物を飛び越える時の距離感を覚えておこう。本番でもよくある場面だ。

←ジャンプの高さなども、体で覚えておきたいところだ。

STEP 5 ダブルジャンプ

空中での左右移動をマスター！

ダブルジャンプ中の空中制御を自在にできるようにしよう。本番でも頻繁に使うぞ！

←入力のタイミングしだいで滞空時間が変わってくる。

STEP 6 ソード

ソードの判定の広さ知れ！

ソード攻撃の当たり判定は、意外と広いことを覚えておくと、後で役に立つぞ！

←通路の真ん中で斬っているだけで、すべて倒せてしまう。

ひとつのミスで即アウト！ ハイスコアアタックが熱い

トレーニングは操作を学ぶモードだが、モード終了後に得点やＨＩＴ数などのプレイ結果が表示されるので、ハイスコアアタックという楽しみ方もできる。だいたい、3千5百万点以上取ることができれば、合格点といえるだろう。コツは、ボーナスアイテムをできるだけ逃さないこと、といったところかな？

⬅⬆ローリングとダブルジャンプの場面のボーナス集めが難関となりそうだ。

舞台は壊滅寸前の首都・東京。
これから壮絶な戦いが始まる。
仲間と共に、侵攻する敵、
進路を阻む兵士を撃ち、突破するのだ。
いざ戦場へ。

ステージ攻略編

…… Breakthrough section

ステージ攻略編で押さえておきたいこと

基礎知識

基本操作もばっちり頭に入ったところで、いよいよここからステージ攻略！ ……と、いきたいところだが、その前に、ここでこのゲームの基本となるルールを、詳しく解説しておこう。ここに書いてあることを踏まえておけば、ゲーム全編のいたるところで、役に立ってくれるハズだぞ。さあ行くぞ！

基礎知識1 障害物を壊してアイテムをゲット!!

敵以外にも、障害物や建造物など、破壊可能なモノに注目。なかにはアイテムが出現する場合がある。これを知ると知らないとではかなりの差が出るぞ！

⬅破壊可能ポイントには、アイテムなどが隠されている場合がある。ゲーム中では常に気を配ろう。

LIFE

⬅体力が難易度イージーで30%、ノーマルでは20%、ハードで10%回復する。難易度が高くなるにつれ重要。

TIME

⬅30秒制限タイムが増える。タイムが少ない時は、絶対に取り逃がすな！　スコアアタックでも重要になる。

POINT

⬅最初は1000点だが、ダメージを受けずに取り続けると最高50000点になる。ノーミスクリアを目指して進め。

基礎知識2 DANGER が表示されたら回避行動を取れ

赤いラインが表示された時も要注意!!

爆弾などを敵に投げ込まれた場合、その落下地点に赤いデンジャーマークが表示されるので、すぐに移動や、ソードなどで回避行動を取ろう。そのほか、オプションでアラートサウンドをオンにしておけば、危険が近づいた時などに音で教えてくれるので便利。

⬆⬅床にこのマークが表示されたら、すぐにそこから離れよう。爆弾がくる場合はソードで撃ち消してもいいだろう。

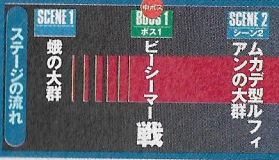
基礎知識3 100HITで1クレジット増える

敵や障害物を倒すごとに、カウントされていくＨＩＴ数。このＨＩＴ数が100、200、300…と100単位ごと(無制限)にクレジットが＋1される。クレジットの回数だけコンティニューが可能なので、序盤にできるだけ稼いでおこう。

⬅敵や障害物を破壊して、ＨＩＴ数を稼いでおくといいだろう。

ステージの流れの表の見方

用語

●シーン　ザコのみで構成される、注意が必要な場面のこと。このシーンは解説する上で便宜上、分けたモノで実際のゲームには区切りがない。

●ボス　耐久力の高い敵との戦い。基本的に、画面下部に敵の耐久値メーターが表示されている場合は、ボスと判断して、攻略している。

ステージの流れ

SCENE 1	BOSS 1 ボス1 (中ボス)	SCENE 2 シーン2	BOSS 2 ボス2 (ボス)
蛾の大群	ビーシーマー戦	ムカデ型ルフィアンの大群	センティピードシーマー戦

記号について

中ボス　コマンダーボーナスを得ることができる敵を示す。

ボス　セントラルコマンダーボーナスを得られるボスを示す。

リプレイ　コンティニュー時、プレイが再開されるポイント。

難易度による違いは？

難易度が上がれば上がるほど、敵の数が増えて攻撃が激しくなり、全体的に耐久値も高くなっていくのが基本。そのほか、敵の攻撃パターンが変わったり、アイテムの出現パターンなどが変わることも。特殊な例としては、新たなボスやシーンが加わることもあるので覚えておこう。

⬆ノーマルやハードだけに登場する敵もいるのだ。

ノーマルをクリアするとハードが出現!!

難易度ノーマルをクリアすると、あらたな難易度、ハードが出現する。敵の攻撃はさらに激化し、攻撃パターンもさらに厳しいモノとなる。キミはこの戦いに生き残れるか!?

⬅⬆敵の攻撃が、とにかく強烈！ 攻撃パターンもコレまでになく凶悪で、まさに歯応え十分！

さらなる強敵がキミを待つ!!

敵の攻撃が激しい

敵の出現パターンが変化し、それにより攻撃自体も激化。特にハードでは全体的な耐久値も上がっているため、威力の低いロックオン攻撃などでは、さばききれない状況も出てくる。ローリング、カウンターアタックは必須のテクニックとなってくるぞ。

ローリング

カウンターアタック

⬆攻撃が激しくなり耐久値も上がるため、緊急回避のローリングやカウンターアタックは基本テクニックとなる。

具体的にはここが変わってくる

●攻撃パターン

ボスなどの攻撃パターンが変わってくる。イージーで通用していた攻撃法が、ノーマル、ハードでは全然役に立たないなんてこともある。気をつけよう！

●敵の出現数

同じ場面でも、出現する敵の数が増える。ＨＩＴ数を稼ぐには、もってこいだが、当然ダメージを受ける可能性もグンと高くなるので、やっかいなのだ。

●ダメージ量

ダメージ量は変わらないが、攻撃が激しくなり、ダメージを受けやすい。

イージー / ノーマル　ダメージ量は同じ

⬅ダメージ量は難易度では変わらないのだ。

アイテムの出現数が変わる

アイテムの出現パターンも、難易度によって、変わってくるので注意。難易度が高くなるにつれ、アイテムの出現場所が少なくなると考えておけば、間違いはないだろう。

イージー

⬆いたるところに落ちているので、困らない。

ノーマル

⬆自分から探さないと出てこないことが多い。

アイテムの効果も変わってくる

ライフの回復効果が難易度が高くなるにつれ少なくなるので注意しよう。

➡30%、20%、10%と効果が低くなる。

ボス戦データの見方

BOSS 1 ボス1　❶BEE SEEMER ビーシーマー

撃破ポイント ❷ ロックオンで攻撃しよう　ＨＩＴ数を稼ぎたいならまわりのザコを倒そう

❸

E	75
N	100
H	100

❹

❶ボスの名称　❷そのボスを倒す時の大まかなコツ。❸そのボスのヒットポイント(ＨＰ)の数値。難易度によって数値が変わることもある。Ｅ(イージー)、Ｎ(ノーマル)、Ｈ(ハード) で表示。
❹ボスの弱点(○印で表示)。全身が弱点のボスについては、特に○を付けていません。また、　は弱点以外に壊せる場所を表わしています。

難易度別攻略の説明

ステージ攻略編では、基本的にイージーを基準に攻略しています。ノーマル、ハードの攻略法は、下記の表記のスペース内の解説を参考にしながらプレイしよう。

NORMAL●ノーマル
HARD●ハード

⬆この表記のカコミ内にノーマル、ハード攻略法がバッチリ！

Stage 0-0

STORY つかの間の休息を取るサキ。しかし、その夢の中にもルフィアンが……。

うたた寝しているサキ 彼の夢をのぞいてみよう

目標 SCORE & HIT 400,000点 275HIT

ステージの流れ

SCENE 1 シーン1 蛾の大群
BOSS 1 ボス1 中ボス ビーシーマー戦
SCENE 2 シーン2 ムカデ型ルフィアンの大群
BOSS 2 ボス2 ボス センティピードシーマー戦

練習ステージのつもりで戦おう!

サキの夢の中という設定のステージで、いわば練習ステージ。敵がほとんど攻撃してこないので、ゲームオーバーになることはまずない。操作の確認などをしながら気楽に戦っていこう。余裕があるなら、できるだけ敵を多く倒し、ＨＩＴ数を稼いでいこう。

➡ここで、照準のコントロールに慣れておこう。

SCENE 1 シーン1 蛾の大群
HIT数稼ぎに専念

スタート直後は、ルフィアンが空中を飛んでいくだけなので、攻撃を受けることもない。ひたすらルフィアンを倒して、HIT数を稼ぐことに専念しよう。途中に出現する赤いルフィアンは、倒すとコマンダーボーナスを得ることができるぞ。

➡この赤いルフィアンを倒せばコマンダーボーナスをGET!

BOSS 1 ボス1 BEE SEEMER ビーシーマー

撃破ポイント
●ロックオンで攻撃しよう
●ＨＩＴ数を稼ぎたいなら まわりのザコを倒そう

HP	
E	75
N	100
H	100

攻撃はしてこないので、簡単に撃破できるぞ!

浮いているだけで攻撃はしてこないので、ロックオンで簡単に倒せる。周りのザコを倒してＨＩＴ数を稼げ。

➡マニュアル攻撃の練習にうってつけのボスだ。

NORMAL ノーマル HARD ハード
撃ちこまれる弾に惑わされるな

弾を撃って攻撃してくるが、ほとんど当たらない。イージー同様、撃っているだけで倒せるので楽勝だ。

⬅撃ってくる弾は、撃ち返すことができる。

単語解説 BEE SEEMER ビーシーマー (蜂擬態者) | RUFFIANS OF MEMORIE (記憶のなかのルフィアン) | ルフィアン かつてサキに重傷を負わせた先発 (サキのトラウマ)

SCENE 2 シーン2 ムカデ型ルフィアンの大群
腹部をすべて破壊してから頭部を狙え

数匹の巨大なムカデ型ルフィアンがサキを追い越していく。この敵は、腹部（オレンジ色の部分）を破壊してHIT数を稼いでから、弱点の頭部を攻撃して破壊するのが基本。攻撃はしてこないので、安心して攻撃しよう。なお、倒すとタイムが出現するので、忘れずに取っていくように。頭部と腹部を含めて、１匹で約16HIT稼ぐことができる。このシーンに登場するムカデ型ルフィアンは４匹なのですべて倒せば計64HITをも稼ぐことができるぞ。

⬆この敵の弱点は頭部。腹部でＨＩＴ数を稼いでから頭部を破壊するとお得だ。

⬅腹部をすべて攻撃すると、16ＨＩＴ稼ぐことができる。

⬅草むらに潜っている時も攻撃すれば当たるぞ。

このステージで死ねるのか?

コマンダーボーナスやタイムを取らずに進むと、時間切れで死んでしまうことがあるので注意しよう。

⬅コマンダーボーナスは必ず取ろう。

⬆ムカデ型ルフィアンを倒せば、タイムが出現するぞ!

BOSS 2 ボス2 CENTIPEDE SEEMER センティピードシーマー

撃破ポイント
●画面左端にいれば当たらない
●頭部がよく動くので ロックオンで攻撃しよう

HP	
E	96
N	64
H	64

左端に立って頭部を狙え

立ちふさがるセンティピードシーマーは、飛んでいるザコルフィアンを口でくわえては投げつけてくる。だが、画面左端にいれば、絶対に当たらないので、左端で頭を撃っているだけで勝てるぞ。この時の照準はロックオンがオススメ。

⬆投げつけてくるザコルフィアンは、カウンターアタックで撃ち返すことも可能。

⬆出現してから約60秒経過すると残りの体力に関係なく自爆する。

NORMAL ノーマル HARD ハード
小さなムカデに注意!

ノーマル、ハードでは、小さなムカデがサキに巻きついてくる。放っておくと当然ダメージを受けるので、足元にきたらソードで倒していこう。なお、センティピードシーマーに気を取られていると、知らぬ間に近づいていることがあるので気をつけよう。

⬅⬆小さなムカデは、いつの間にか忍び寄っていることが多い。すかさずソードで破壊しよう。

単語解説 CENTIPEDE SEEMER センティピードシーマー (百足擬態者) | RUFFIANS OF MEMORIE (記憶のなかのルフィアン) | ルフィアン かつてサキに重傷を負わせた主戦力 (サキのトラウマ)

Stage 1-1

STORY 首都から脱出するため、新宿駅にある輸送トレーラーを奪取するのだ！

立ちふさがる武装ボランティアを撃て!!

目標	
SCORE & HIT	2,200,000点 500HIT

ステージの流れ

いよいよ戦闘開始！気を引きしめよう！

0－0はいわば練習ステージで、本番はここから。難易度こそ低いが、ダブルジャンプや細かい移動など、正確な操作を要求される場面もあるので、気を引きしめて挑むようにしよう。このステージで苦戦してしまうようなら、もう一度トレーニングモードで訓練し直そう。

➡0－0とは違い、多少複雑な操作も必要になってくるぞ。

SCENE 1 シーン1 バリケード突破

パターンに応じて攻撃せよ!

スタートすると、兵士が通路を封鎖して待ちかまえている。このバリケードは3段階に分かれて設置されている。それぞれの攻略法は下のカコミを参照。落ち着いてプレイすれば問題ないハズだ。

⬅⬆兵士は数多く現れるものの、攻撃自体はそれほど激しくない。落ち着いてプレイすればノーダメージでのクリアも可能。

Pattern 1 クレーンの胴体

クレーンの胴体部を破壊すると先に進める。先に兵士を倒せばＨＩＴ数を稼げる。

⬆ドラム缶を地上に落とさずに4回攻撃するとアイテムが出現する。

Pattern 2 兵士3体

兵士が3体近づいてくるが、攻撃はしてこない。一定時間が過ぎると先に進むぞ。

⬆攻撃は受けない。破壊だけに専念しろ。奥の鉄橋も壊せるぞ。

Pattern 3 バリケード

最後のバリケードは、上の鉄橋を壊せば先に進める。敵の投げる爆弾に注意しよう。

⬆ＨＩＴ数を稼ぐなら兵士やバリケードを壊して鉄橋を破壊。

単語解説

CRANE クレーン	CONSTRUCTIVE DEVICE（工事用機器）	武装ボランティア 新宿高層歩道に配置された障害物

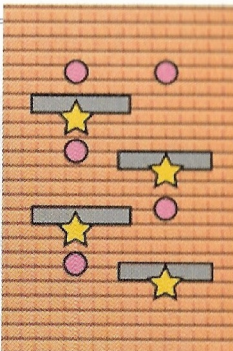
SCENE 2 シーン2 仲間といっしょに

アイテムはできるだけ取ろう

バリケードを突破すると仲間のふたりが登場して、アイテムを順々に13個落としていく。ジグザクな通路のなかを進んでいくので、トレーニングを思い出して左右に移動しながら進もう。また、このシーンは、難易度によってパターンが変わることに注目。その詳細を記したので、攻略の参考にしてほしい。

⬆⬅逃げていく輸送機はコックピット部分が弱点。ＨＩＴ数を稼ぎたいなら兵士を先に倒そう。

上から見た図

※★はターゲットボーナス、●は兵士です。

NORMAL ノーマル 壁にターゲットボーナスが出現

ノーマルでは、ボーナスアイテムと共に、壁にボーナスターゲットも現れる（マップの☆印の部分）。すべてをゲットするには、移動と照準合わせを同時に行う必要があるため、意外と難易度が高い。ターゲットに気を取られて移動がおろそかになると、壁に激突してダメージを負ってしまうぞ。

➡ボーナスターゲットに気を取られるとアイテムを見逃しがち。

⬅体力が減っている時は、ライフを優先的に取っていこう。

HARD ハード 壁の前の兵士に注意しながら突進せよ

ハードでは、出現するアイテムが13個から4個に減り、壁にはターゲットボーナスと共に兵士が1体ずつ現れるようになる（マップの●印部分）。兵士は近づく前にショットで倒してしまうのが理想的。スコアを稼ぎたいなら、ターゲットボーナス、兵士の順に照準を上から下にずらしながら撃っていこう。この時、照準はマニュアルがオススメだ。もちろん、ジグザグに移動しながら一連の操作をする必要があるぞ。通路を抜けたところにいる2体の兵士には、ショットではなくソードで対処しよう。

➡まずは兵士の上にあるターゲットを撃つ。

➡もちろん、移動も忘れないようにしよう。

⬆照準を下げて兵士を倒す。これを3回繰り返す。

SCENE 3 シーン3 戦闘機来襲!!

ショットだけで楽勝!!

通路を通り抜けると、戦闘機が2機現れる。最初の1機は、ショットで迎撃し、近づいたらダブルジャンプ＆ソードで破壊できる。2機めは画面中央に立って撃つだけで倒せるぞ。

⬆1機めは、ショットでダメージを与えつつ、近づいたらダブルジャンプからのソードで破壊！

⬆2機めの攻撃は画面中央にいれば当たらない。そのままショットで倒してしまおう。

⬆戦闘機の後ろにある3つのタンクも破壊可能。ＨＩＴ数を稼ぎたいなら先に破壊しておこう。

SCENE 4 シーン4 砦をブチやぶれ！ 兵士の着地地点を狙え

砦から出現してくる兵士を倒していると、砦の壁面に弱点のコアが出現する。そのコアを破壊すればこのシーンはクリア。兵士の具体的な倒し方は、右の写真を参照してほしい。

↑砦から飛び降りてくる兵士の着地地点を狙って、照準を左右に動かして撃つと倒しやすいぞ。

↑ミサイルを撃ってくる兵士は、カウンターアタックで先に倒してしまおう。

↑兵士をある程度倒すと、壁に弱点のコアが現れるので、ショットで一気に破壊しよう。

HARD ●ハード 後ろに回る兵士

ハードモードでは、砦の壁に弱点が露出すると、背後に兵士が現れる。そのまま立っていると、剣攻撃を仕掛けてくるので、絶えず左右に移動すること。ちなみにこの兵士は倒すことができないので、無視して弱点のコアへの攻撃を続けよう。

←この兵士は倒すことができない!!

←出現する兵士の数も多くなっているので気を緩めずに戦おう。

SCENE 5 シーン5 ルフィアンの群れ HIT数の稼ぎどころだ！

砦を破壊すると、通路に炎が広がるが、これはジャンプで飛び越えられる。その後、鳥型ルフィアンの群れが左から右に飛んでいく。攻撃はしてこないので撃墜に専念しよう。

↑炎と共にターゲットボーナスも4つ現れる。余裕があるなら狙っていきたいところだ。

↑炎はジャンプでも飛び越えられるが、ダブルジャンプのほうが安全で確実だ。

↑ルフィアンの群れは、写真の位置でマニュアル照準を上下に動かして倒していこう。

ザコとターゲットボーナスでHIT数&スコアを稼げ！

通路に炎が広がると同時に、ターゲットボーナスが上、左、下、右の順に現れる。破壊する時もこの順番に攻撃すれば、すべてを破壊できるはず。炎をジャンプする前にすべてを壊しておこう。炎を飛び越えたあとのルフィアンの群れは、画面右上に照準を合わせて上下に動かしながら倒していくとＨＩＴ数を稼ぎやすい。この時の照準は、マニュアルがオススメだ。

←ルフィアンの群れは、照準はロックオンではなくマニュアルで！

↑ターゲットボーナスは、上、左、下、右と、反時計回りに出現する順番に破壊していこう。

単語解説		
TEMPORARY ARMED CAMP テンポラリィ アームド キャンプ（仮設武装キャンプ）	ARMED VOLUNTEERS BASE（武装ボランティア基地）	武装ボランティア 新宿高層歩道に配置された、武装ボランティア兵舎

BOSS 1 ボス1 CRAB SEEMER クラブシーマー

撃破ポイント
- ●本体の目玉部分が弱点
- ●爪攻撃は画面端にいれば当たらない

H E	50
P N	50
H	50

画面の端に立ってひたすら攻撃！

クラブシーマーの弱点は本体の目玉（写真の丸部分）。両腕の爪を交互に繰り出す攻撃は画面の端に立っていれば当たらない。その位置で攻撃し続ければノーダメージで倒すことができる。余裕があるなら目の前を横切るザコの群れを倒して、ＨＩＴ数を稼ごう。このザコはクラブシーマーにダメージを与えると出現するので、クラブシーマー→ザコと交互に攻撃してＨＩＴ数を稼げ。

←写真のように画面の端に立っていれば、クラブシーマーの爪攻撃は当たらない。この位置から攻撃すれば楽に倒せるのだ。

➡時間に余裕があるなら、下を横切っていくザコの群れを倒してＨＩＴ数を稼いでおこう。ここまでで500ＨＩＴは稼ぎたい。

NORMAL ●ノーマル HARD ●ハード 画面中央で爪攻撃をかわせ！

爪攻撃が画面の端にも届くようになるので、イージーでの戦術は通用しなくなる。難易度ノーマル以上の場合は、画面中央に立ち、爪攻撃を左右移動でかわして攻撃しよう。照準はロックオンにすると戦いやすいぞ。

↑基本は画面中央で攻撃する。ボスの足に注意して…。

↑右側の足が上がったら、左側へ移動…。

↑左側の足が上がったら右に移動。これを繰り返そう。

SCENE 6 シーン6 新宿駅まであと少し 輸送機が落とす地雷に注意！

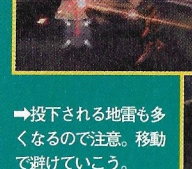
クラブシーマーを倒すと、長い直線の通路に出る。ここでは、先行する輸送機が地雷を落としてくるので注意。この地雷が爆発すると火柱が上がるため、避ける時はジャンプよりも左右の移動で避けるようにしよう。また、この地雷はショットで破壊可能なので、自信があるなら爆発前に破壊するのもいいぞ。通路の左右に設置されている給水塔は、破壊するとアイテムが出現する。体力が減っている場合は、ライフが出現するので必ずゲット。

↑落ちてくる地雷は移動で回避。できれば爆発する前にショットで破壊したいところだ。

↑給水塔を破壊するとアイテムが出現する。タイミング良くジャンプしてゲットしよう。

HARD ●ハード 兵士が隠れている

ハードでは、給水塔のあった場所で兵士がバリケードに隠れている。撃たれる前に、先制攻撃でガンガン撃破していこう。ちなみに、兵士のマシンガン攻撃を受けて身動きが取れなくなった時は、ローリングで脱出することができるぞ。

←兵士に対しては、左右に動きながらマニュアルショットで対応。

➡投下される地雷も多くなるので注意。移動で避けていこう。

単語解説		
CRAB SEEMER クラブシーマー（蟹擬態者）	RUFFIANS COMMANDER（ルフィアン指揮系統）	ルフィアン ラダンに率いられ首都侵攻したルフィアン主戦力

BOSS 2 COLDERON コルデロン
ボス2

撃破ポイント
- 近づいてきたらソードで斬る
- 敵の飛び斬り攻撃もソードで斬る
- 最初に飛んでくる輸送船を壊そう

HP	
E	100
N	100
H	100

基本はショット 近づかれたらソードで対処

コルデロンとの一騎討ちは、基本的にショットで攻撃し、近づいてきたらソードで対処していく。また、コルデロンの体力が減ると、攻撃パターンが変わるので注意しよう（右のカコミ参照）。

⬅後ろにいる3体の兵士を残すと厄介なので、先に倒してしまうこと。

⬆兵士を載せていたトレーラーは、ダブルジャンプからのソードで破壊できる。⬅上空を飛ぶ爆撃機の攻撃は、画面中央にいれば当たらないことを覚えておこう。

攻撃パターンと対処法

体力が多いとき

⬆近づいて剣攻撃を仕掛けてくる。絶えず移動しながら、ソードで対処しよう。

⬆ジャンプからの剣攻撃。使用機会は少ない。これは左右に避けてから斬ること。

体力が少ないとき

⬆体力が少なくなったら、要注意。突然、後ろにジャンプしたら……。

⬆飛び込みながらの剣攻撃を仕掛けてくる。左右に避けつつ、ソードで迎撃だ！

NORMAL ノーマル HARD ハード
爆弾は左右移動で回避しよう

コルデロンの攻撃パターンは、ノーマルもハードも、イージーとほぼ変わりはないので、対処法は同じでOK。ただし、上空を飛来する爆撃機が落とす爆弾は、画面の端だけでなく中央にも落とされるので、気をつけよう。この爆弾は、一応、ソードで打ち消すことができるが、失敗したときのリスクが少し大きい。無難に、左右の移動で避けておくほうがいいだろう。

⬆⬅後ろに飛びのきながら、ショットを撃ってくるようになる。ダブルジャンプで回避し、着地と同時にソードで攻撃しよう。

爆撃機を破壊して HIT数を稼げ!!

爆撃機は、離れている時はショットで攻撃し、近づいたらダブルジャンプからのソードで攻撃。コルデロン出現中は、無限に飛来するので、これを繰り返せばHIT数を稼げる。コルデロンは約60秒で逃げるのでギリギリまで粘ってHIT数を稼げ。

⬆あらかじめショットでダメージを与えておくのがポイント。あとはダブルジャンプの頂点でソード。

単語解説 COLDERON コルデロン | ARMED VOLUNTEERS TROOPHEAD（武装ボランティア兵隊長） | 武装ボランティア小隊長 対救済グループ小隊を新宿区域に、展開。両腕に電磁警棒を装備

BOSS 3 NEAR ZERO ニアゼロ
ボス3

撃破ポイント
- 胴体部分が弱点
- ミサイルをカウンターアタックせよ
- 翼の装置を破壊してアイテムGET

HP	
E	380
N	380
H	380

攻撃パターンは3種類！

最後に現れる赤い戦闘機ニアゼロは、胴体部分が弱点。照準をロックオンにして攻撃しよう。主な攻撃は3種類で、一定の順番で繰り返される。基本的には、画面中央にいれば攻撃の回避は可能なのだ。

攻撃パターンと対処法

1 ⬆地をはう電撃ビーム。右から左へと1回だけ動き、次の攻撃に移る。
2 ⬆バルカンを撃ちつつ、ホーミングミサイルを2発ずつ放ってくる。
3 ⬆接近し、Uターンで戻る。触れても攻撃判定はない。
1に戻る

3種類の攻撃への対処法

①地をはう電撃ビーム

画面の右から左へ移動する電撃攻撃。ダブルジャンプでタイミングよく確実に飛び越えながら回避しよう。電撃攻撃を放ったあと、パターン2に移るまでにやや間が空く。この間も絶えず攻撃しよう。

⬆タイミングを合わせてビームを飛び越えよう。

②バルカン&ミサイル

バルカンは画面正面にいれば当たらない。ミサイル攻撃は、引きつけてからカウンターアタックで撃ち返そう。この時、ミサイルの正面に立たないようにすると、撃ち返す精度が増す。

⬆ロックオンからのカウンターアタックで対処できるぞ。

③接近

バルカンを撃ちながら接近してくるが、機体に接触してもダメージは受けない。また、こちらのソードも出せないので、おとなしくショットで攻撃しておこう。バルカン攻撃は画面中央が安全地帯。

⬆画面中央に立ち、ショットを撃ち続けていれば問題なく破壊可能。

弱点以外の部分を破壊して ボーナスアイテムをゲット!

ニアゼロには、弱点である胴体部以外に、両翼の上下にも破壊可能な場所が6か所ある。破壊に成功すれば、アイテムがそこから出現するぞ。

➡両翼の上の部分には、1か所ずつ破壊ポイントがある。

単語解説 NEAR ZERO ニアゼロ | ARMED VOLUNTEERS AIRCRAFT（武装ボランティア　エアクラフト） | 武装ボランティア 新宿区域を定期巡回する、有人哨戒機

Stage 1-2

STORY 新宿駅に着いたアチたち3人。だがそこには武装ボランティアの姿が……！

輸送船まであとわずか！エレベーターでの闘い!!

目標 SCORE & HIT	7,400,000点 720HIT

ステージの流れ

SCENE 1 シーン1	SCENE 2 シーン2	SCENE 3 シーン3	BOSS 1 ボス1（中ボス）	SCENE 4 シーン4	SCENE 5 シーン5	BOSS 2 ボス2（中ボス）	BOSS 3 ボス3（中ボス）	BOSS 4 ボス4（ボス）
エレベーター始動	兵士の猛攻	エアバイクの群れ	リザードシーマー戦	ラダン登場	降りてくるルフィアン	モスシーマー戦	ラダン戦	カチュア戦

リプレイ

エレベーター上での激しい攻防

新宿駅のエレベーターを舞台に兵士やエアバイクなどと戦いを繰り広げるステージ。このあたりから、難易度がジワジワと上がってくるので覚悟しよう。特に、ボス戦では、パターンを覚えないことには、戦いようがなくなる。気を引きしめてステージを進んでいこう。

➡エレベーターで上昇しながら敵の大群と戦っていく。戦いもヒートアップ!!

SCENE 1 エレベーター始動

ミサイル兵士に気をつけろ！

エレベーターが停止するシーンでは、奥から現れる兵士たちを倒せばエレベーターが動き出す仕組みになっている。なお、出現する敵のなかではミサイルを放つ兵士を優先して倒そう。

このシーンでの敵の攻撃はそれほど激しくないので、落ち着いて対処すれば特に問題はないはずだ。ガンガン攻めていこう。

➡奥から出てくる兵士を順番に倒していけば、エレベーターが動きだす。

転がってくるパイプの対処法

攻撃すると転がってくる巨大なパイプは、ショットを撃ち、近づいたらソードの連打で破壊できる。また、斬る時にパイプが軽く跳ね上がり、ジャンプでかわそうとするとダメージを受けるので注意しよう。

⬇ソードを連打すれば、一気に破壊することができる。

⬆ショットを撃ちながら、近づくのを待ち……。

NORMAL ノーマル HARD ハード 左右に現れるレーザー砲に注意!!

ノーマルやハードでは、画面の両側から小型レーザー砲が現れる。同時に現れた場合は、片方を速攻で破壊し、レーザーをジャンプで避けながら、残りのレーザー砲を破壊しよう。

⬆➡地面の燃えている部分に触れなければ、ダメージは受けない。

SCENE 2 兵士の猛攻

兵士の出現パターンを覚えろ！

このシーンでは、剣を持った兵士や銃を持った兵士が大量に現れる。剣を持った兵士は、主人公に向かって近づいてくるのでソードで倒すことができる。だが、銃を持った兵士は、放っておくと遠くから銃を乱射してくる。ショットで素早く倒しておこう。ちなみに、銃を持った兵士の出現パターンは、最初が右→左の順番。2回めが、左→右→左→右→左の順番に現れる。敵の出現位置を覚えておけば、現れた瞬間に速攻で倒すことができるぞ。また、後半に兵士が床に爆弾を設置していくが、この爆弾はソードで破壊できる。爆弾が設置されてしまったら、ソードを振って破壊してしまえ。以上のことを守って戦おう。

⬅爆弾を設置されてしまったら、移動で避けるかソードで爆弾を破壊してしまうといいぞ。

➡飛び降りてくる剣を持った兵士は、ソードで迎撃していこう。

敵の出現パターンを覚えろ！

⬆1回めは、右→左の順番に兵士が現れる。

➡次に左→右→左の順番に現れ、その後……。

⬅右→左の順に出現。ショットで倒していこう。

NORMAL ノーマル HARD ハード 裏に回る兵士に注意しよう！

ノーマルとハードでは、剣を持った兵士を倒さずに逃がしてしまうと、背後に回りこんで剣で斬りつけてくる。回り込まれると、攻撃できなくなってしまう。裏に回られたら、左右に移動して逃げるか、剣攻撃をジャンプでかわしていくといいだろう。

⬆剣を持った兵士を倒し損ねると背後に回られる。相手にしない時はジャンプで避けよう。

⬆背後に回った兵士は主人公に攻撃すると去っていく。連続で攻撃を受けることはないぞ。

レーザー砲の対処法

難易度がノーマルやハードの時、エレベーター上昇中に画面端に現れる厄介なレーザー砲。これの破壊方法はショット以外に、ふたつの方法がある。ひとつは画面中央のパイプを撃って転がるパイプをレーザー砲に当てて破壊する方法。もうひとつは、敵の爆弾の爆風で破壊する方法だ。状況に応じて使い分けよう。

パイプで破壊

⬅パイプの破壊とレーザー砲の破壊を同時にできて一石二鳥だ。

爆弾で破壊

⬅敵の爆弾で破壊する。ただし、レーザー砲が出現する途中でないとダメ。

SCENE 3 シーン3 エアバイクの群れ

飛行するパターンに注意!!

エレベーターでの戦いも後半になると、6機のエアバイクが襲いかかってくる。飛行パターンはすべて決まっているため、常に先手をうつことで、その攻撃をすべて封じることが可能だ。下にその大まかな飛行パターンを記してみたので、ぜひ参考にしてほしい。

⬆コイツの攻撃は、手榴弾投げとタックルの2種類だ。

⬆ここでは、ほかに小型エレベーターに乗った兵士なども登場。

シーン3の全体的な流れ

①エアバイク1機

まず、エアバイクが画面中央よりやや右側に1機で飛来してくる。爆弾を放ってくるが、出現した瞬間から撃ち続ければ、攻撃される前に破壊することができるぞ。

⬆現れた瞬間からショットすれば簡単に倒せる。

②エアバイク&小型エレベーター

左から右にエアバイクが飛行してきてタックルを仕掛けてくる。引きつけてからソードで破壊しよう。左上から現れる小型エレベーターは土台ごとショットで破壊せよ。

⬆兵士を倒してから土台を破壊してＨＩＴ数が稼げ。

③エアバイク&小型エレベーター2

左上からエアバイクが現れるので、ショットですぐに破壊しよう。攻撃が遅れるとタックルを仕掛けてくるが、その場合はソードで破壊すること。右から現れる小型エレベーターは、先と同じく土台をショットで攻撃して破壊。小型エレベーターの上に乗っている兵士を倒して、ＨＩＴ数を稼ぐのも手だ。

⬆左上から現れるエアバイクはタックルをしてくるので…。

⬆引きつけておいてからソードで破壊しよう！

④素早いエアバイク

左側から現れる4機めのエアバイクは、いきなりタックルを仕掛けてくる。ソードで破壊するか、そのまま左側に避けてやりすごすこと。ジャンプでも回避できるぞ。

⬆理想はやはりソードで破壊するパターンか？

⑤爆弾を投げるエアバイク

右側から出現するエアバイクは、上空に停止した状態から爆弾をふたつ投下してくる。だが、これも出現と同時に攻撃していれば、爆弾を投下する前に破壊できるぞ。

⬆投げられた爆弾はソードで破壊して消すことが可能。

⑥手榴弾を投げるエアバイク

真上から現れるエアバイクは、爆弾をひとつ投げて去っていく。爆弾投下時の空中停止中に攻撃。爆弾が投げられてしまった場合は、ソードで破壊しよう。

⬆停止している間に、ショットで破壊してしまおう。

⑦小型エレベーター×2

最後に小型エレベーターがふたつ同時に現れる。両方とも土台を攻撃して一気に破壊しよう。だが、ＨＩＴ数を稼ぎたいなら、上に乗っている兵士を倒してから土台を破壊せよ。

⬆土台を優先的に破壊するのが最も効率的だが…。

BOSS 1 ボス1 LIZARD SEEMER リザードシーマー

撃破ポイント

- ●ロックオンで攻撃
- ●ムチ攻撃は左右移動で避ける
- ●コウモリの弾をカウンターアタック

HP	
E	140
N	140
H	140

エレベーターの壁をブチ破ってリザードシーマー登場！

エアバイクの猛攻のあと、ボスのリザードシーマーと兵士が現れる。兵士は、攻撃してこないので、放っておいてもいいぞ。リザードシーマーへの攻撃は、後ろにいるコウモリが吐く弾を利用。コウモリが吐く弾を、ロックオン状態のカウンターアタックでリザードシーマーに当てるのだ。

⬅まずは、リザードシーマーよりも後ろにいる兵士を倒そう。

攻撃パターンと対処法

体力が70以上のとき

遠距離からムチのような手を使って攻撃してくる。ロックオンショットで攻撃しつつ、ムチを振るモーションが見えたらローリングで避けよう。

⬇ムチのモーションを見たらローリングで回避せよ！

⬆照準を合わせると横にジャンプする性質がある。

体力が70未満のとき

体力が69以下になると、左右にジャンプしながら接近し、剣で攻撃してくる。この攻撃はソードで対処できる。焦らずに落ち着いて対処しよう。

⬇接近したらソードでの攻撃。これを繰り返せばＯＫ。

⬆左右にジャンプして近づき、剣で攻撃をしてくる。

SCENE 4 シーン4 ラダン登場

突然現れるラダンに注意！

リザードシーマーを撃破すると、画面右上に兵士をつかんだモスシーマーが現れる。モスシーマー自体を倒すことはできないが、つかまれた兵士は倒すことはできる。逃さずに倒してＨＩＴ数を稼いでおこう。その後、カチュアが背後に、ラダンが画面中央に続けて登場する。この場面で画面中央に立っていると、ラダンに踏みつけられてしまうので注意しよう。カチュアが現れたら画面左側に移動しておくこと。

⬆カチュアは何もしてこないので、無視していても問題ない。

⬆画面中央に立っているとラダンに踏まれるので注意。左に避けよう。

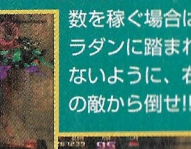
NORMAL●ノーマル HARD●ハード

背後に現れる兵士に注意！

ノーマルとハードでは、カチュアが現われると同時に兵士も現れる。だが、一切攻撃はしてこないので、無理に倒す必要はないぞ。なお、兵士を倒してＨＩＴ数を稼ぐ場合は、ラダンに踏まれないように、右の敵から倒せ!!

⬆➡カチュアと同時に背後に現れる兵士は、ソードで倒し、ＨＩＴ数を稼いでいこう。

単語解説

LIZARD SEEMER リザードシーマー （蜥蜴擬態者）	RUFFIANS COMMANDER （ルフィアン指揮系統）	ルフィアン ラダンに率いられ首都侵攻した 右腕が鞭状に兵装されている

SCENE 5 シーン5 はい降りてくるルフィアン

倒すとアイテム出現！

ラダンが通りすぎたあと、エレベーターはさらに上昇を続ける。その後、小さな虫型ルフィアンが列をなして降りてくるので、マニュアルショットで破壊していこう。このルフィアンの群れを逃さずに倒していると、アイテムが出現することもある。HIT数を稼ぐためにも、なるべく多くの敵を倒そう。

↑このルフィアンの隊列は、毎回ランダムで進路が変わるので注意しよう。

↑ルフィアンを逃さずに倒していくと、アイテムが出現する。意外と重要だぞ。

BOSS 2 ボス2 MOTH SEEMER モスシーマー

撃破ポイント

- ロックオンで攻撃
- ビーム攻撃はジャンプで避ける

HP	
E	20
N	20
H	20

すぐに倒さずにHIT数を稼ぐのだ

虫型ルフィアンの隊列が現れている途中にモスシーマーが現れる。このボスは耐久力が低く単純にショットで攻撃していれば、わずか数秒で倒すことができる。ただし、モスシーマーを倒してしまうと虫型ルフィアンがすべて消えてしまう。ここはあえて、モスシーマーを倒さずに、虫型ルフィアンでHIT数を稼いでおくのもひとつの手だ。なんと100体近く現れるので、HIT数を稼ぎまくって1クレジットは確保しておきたい。HIT数を稼ぐコツは、下のカコミで詳しく解説しているので参考にしてほしい。

↑すべてを倒せば、1クレジットは確実に稼げる。ぜひチャレンジしてほしい。

攻撃パターンと対処法

攻撃パターンは1種類のみ

モスシーマーは、サキのいる方向にゆらゆらと移動しつつ、緑色のレーザー砲を放ってくる。この攻撃は、ダブルジャンプ＋移動で飛び越えるか、ローリングで回避できる。モスシーマーの攻撃は、この1パターンのみで、その上耐久力も低い。しっかりと対処すれば、簡単に勝利できるハズだ。

↓緑のレーザー砲はジャンプで回避せよ。

↑耐久力が低いので、アッという間に勝てる。

攻撃しつつ避けられるジャンプ撃ちを使いこなそう

敵の攻撃を回避しながら攻撃する時は、ダブルジャンプ＋移動からのショット攻撃を使用。上で解説しているモスシーマー戦でHIT数を稼ぐ時はもちろん、これ以降のステージでも必須となるテクニックなので、必ずマスターしておこう。

↑虫型ルフィアンは逃したくない、でもモスシーマーの攻撃が目障り。そんなときは、ジャンプでかわしつつ……。

↑ショットで続けて攻撃！ ジャンプ＋移動と照準の調節という、ふたつの動作を同時にこなす高等テクニック。

単語解説		
MOTH SEEMER モスシーマー (蛾擬態者)	RUFFIANS COMMANDER (ルフィアン指揮系統)	ルフィアン ラダンに率いられ首都侵攻した飛行昆虫型として先発する

BOSS 3 ボス3 RADAN ラダン

撃破ポイント

- 弱点の頭部をソードで攻撃せよ
- 攻撃して後退させビルの外に落とそう
- 頭部が青いときは無敵状態なので注意

HP	
E	3000
N	3000
H	3000

攻撃で押しまくってビルから落とすのだ！

ラダンは耐久力が高く通常のショット攻撃だけでは体力を減らすことができない。ラダンに大ダメージを与える方法は、ビルの外に落とすことだ。まずはソードを当ててラダンを後退させる。そして、ビルの端から外へ追い出すのだ。ただし、ラダンの頭部が青く光っている時は、こちらの攻撃を一切受けつけなくなるので注意しよう。

←ショットやソードでビルの端まで追い詰め、外に落とせば大ダメージだ！

攻撃パターンと対処法

体力が750以上のとき

基本的な攻撃パターンは2種類。ひとつは赤い光弾を上下に放つ攻撃。これは、下段に飛んできた光弾だけをジャンプで飛び越えれば避けられる(上段は無視してもOK)。ふたつめのパターンは飛びつき攻撃で、これはソードで迎撃することができる。この飛びつき攻撃を迎撃すると、ラダンはその場で転び、追加で大ダメージを与えられるぞ。

↑赤い光弾を上下に乱発する。下段の弾だけをジャンプでかわそう。

↑飛びかかってきたらソードで迎撃。成功するとラダンが転ぶぞ。

体力が750未満のとき

赤い光弾のかわりに、極太のレーザーを撃ってくる。頭を下げるモーションがその合図で、頭が一番下まで下がったらダブルジャンプで避けるのだ。

↑レーザーの持続時間は長めなので、滞空時間をたっぷり稼げるダブルジャンプで避けよう。

NORMAL ●ノーマル HARD ●ハード 頭部からの電撃に注意！

ノーマルとハードでは、ラダンにソード攻撃を当て続けると、頭部からサキめがけて電撃を放つ。この攻撃は、電撃を目で確認してから移動すれば、避けることができる。ラダンをソードで攻撃するときは、このことを頭に入れておこう。また、赤い光弾の数も多くなるので、気をつけよう！

↑ソードを連打していると、素早く動けないぞ。

カチュアを倒せばコマンダーボーナス

ラダンの横にいるカチュアを倒すと、コマンダーボーナスをゲットできる。ラダンが無敵状態になっている時間を利用して攻撃すれば、効率よくスコアを稼ぐことができるぞ。ちなみに、難易度がハードの時にのみ、このカチュアはビームを撃ってくるので注意すること。

↑ラダンが無敵状態の間に倒してしまおう。

単語解説		
RADAN ラダン	RUFFIANS COMMANDER？ (ルフィアン指揮系統？)	元武装ボランティア ラダンが獣型化した姿 図のカチュアに引き寄せられている

BOSS 4 ボス4 KACHUA カチュア

撃破ポイント
- ●カチュア本体は攻撃が効かない
- ●飛んでくる兵士を撃ち落とせ
- ●カチュアのタックルはソードで迎撃

HP	
E	10
N	10
H	10

次々と現れる兵士や乗り物をソードで斬り落としていこう！

カチュアの念動力により、兵士や乗り物などがサキに向かって飛んでくる。その攻撃パターンは大きく分けて6種類ある。このシーンのカチュアには攻撃が効かないので、ザコ敵を倒すことに専念しよう。うまく立ち回ればこのシーンで楽に約120HITは稼ぐことができるぞ。

←普通に戦っていれば、ダメージはほとんど受けないだろう。

攻撃パターンと対処法

①落ちてくる兵士

画面上部から兵士が次々と現れ、こちらに転がってくるパターン。照準をマニュアルにして、画面上部をなぞるように攻撃していこう。

↑これらの兵士に接触しても、のけぞるだけでダメージを受けることはない。

④前転してくる兵士

画面中央に兵士が3体ずつ現れ、回転しながらこちらに近づいてくる。正面に立ってソードで攻撃すれば、3体まとめて倒すことができる。

↑上部で回っている兵士のみに当たるとダメージを受ける。ソードで倒そう。

②倒れてくる輸送船

画面左に垂直に立った輸送船が出現し、こちらに倒れこんでくる。ショットで攻撃しながら、近づいたらソードで攻撃すれば破壊可能だ。

↑ショットでダメージを与えておけば、確実にソードで破壊できるぞ。

⑤落ちてくる戦闘機

画面奥から、戦闘機が突っ込んでくる。この戦闘機はショットで攻撃し、近づいたらソードで攻撃して破壊。胴体の横に立っていれば安全だ。

↑写真の位置にいればダメージを受けることはない。ソードで攻撃しよう。

③回転する兵士

数人の兵士が現れ、カチュアの周りを回転しながら近づいてくる。この敵はすべてソードで対処しよう。全員を倒すと次のパターンに移行。

↑回転しながら近づいてくるがダメージは受けない。ソードで攻撃しよう。

⑥カチュアの特攻

カチュアが自ら雄叫びを上げながら突っ込んでくる。この攻撃は、突進に合わせてソード攻撃をすれば一発で倒せる。冷静に対処せよ！

↑カチュアの突進をソード攻撃で迎撃しよう。ショットボタン連打でOK!

単語解説 KACHUA カチュア ARMED VOLUNTEERS CAPTAIN（武装ボランティア隊長） 武装ボランティア ラダン捕獲部隊隊長 異能力で敵兵を投げつける

Stage 1-3

STORY ブラッドの側近カチュアが、突然覚醒し、首都は壊滅状態。その時、サキは……。

目標 SCORE & HIT	8,800,000点 720HIT

覚醒したカチュアの暴走をくい止めろ！

ステージまるごと巨大カチュア戦だ!!

このステージは巨大化したカチュアとの戦闘で構成されている。この巨大カチュアの攻撃パターンは大きく分けて3種あり、戦闘が終わるまで繰り返される。3種類の攻撃への対処法をいち早く覚えることが、ステージクリアのカギとなるぞ。この巨大カチュアとの戦い方を、3種類の攻撃パターン別に詳しく攻略していくぞ。

←緑色のコアが、全パターン共通の弱点。コアに攻撃を集中するのだ!!

巨大カチュア戦の全体の流れ

Pattern 1 両腕からの攻撃

両腕を使って、4種類の攻撃を行ってくる。それぞれの攻撃には、安全で確実に避ける方法がある。ちゃんと覚えて対処していけば、ノーダメージで突破することが可能だぞ。

↑両腕で4種類の攻撃を仕掛けてくる。まず攻撃パターンを覚えよう。

Pattern 2 緑色のコアに変身

水中に潜って、緑色のコアだけを水面に出して、津波や真空波などの3種類の攻撃を順番に仕掛けてくる。3つのパターンの中で最も攻撃が激しいので、心して挑むこと。

↑弱点のコアはかなり小さいので、見失わないようにロックオンしよう。

Pattern 3 赤い稲妻攻撃

再び水中から全身を出し、ホーミングの性能を持つ赤い稲妻をサキに向けて撃ってくる。見た目は派手だが、対処法さえ頭に入れれば、比較的簡単に突破できる。

↑稲妻攻撃を見極めて素早く左右に移動しよう!!

姿は変わっても操作は同じ！

このステージのサキは、姿が変化しているが、操作は何も変わっていないので安心しよう。ローリングなど、一見すると性能が変わっていそうな技も、じつは何も変化していないのだ。今までと同じ感覚でプレイしていけばOKだ。

↑変形こそ違うが、プレイ感覚はなんら変わりない。今までどおりの操作感覚だ。

↑側転のモーションだったローリングは、瞬間移動に変化。でも性能は同じだ。

単語解説 KACHUA カチュア BLOOD INFACTOR（血の内因者） 武装ボランティア カチュアが獣型化した姿 彼女の血が東京を壊滅へ追い込む

BOSS 1 巨大カチュア戦 その1

ボス1

撃破ポイント
- ●緑色のコアを狙え！
- ●敵の攻撃パターンを覚えよう

HP	
E	170
N	170
H	170

⬆弱点は頭部にある緑色のコアだ。かなり小さいのでロックオン攻撃で狙おう。

両腕から繰り出される強力な攻撃に要注意！

巨大化したカチュアは両腕を使って攻撃してくる。その攻撃パターンは全部で4種類あり、順番に繰り返されていく。各攻撃パターンの具体的な対処法を、下のカコミでそれぞれ解説していくぞ。

⬆両腕から繰り出される攻撃のパターンを覚えよう。

攻撃パターンと対処法

①横殴り

カチュアの最初の攻撃は、サキの足元を刈るような横殴り攻撃だ。この攻撃は、ジャンプかダブルジャンプで避けることができる。さらに、ジャンプ中もロックオンで攻撃しておけば理想的だ。ちなみに、1発めの横殴り攻撃だけ微妙にモーションが異なるが、対処法自体は同じだ。

⬆1発めの攻撃は横殴り。モーションが見えたら…。

⬆ジャンプで避けよう。この間も攻撃は続けるように。

②縦殴り

2パターンめは、上から下に左腕を振り下ろす攻撃だ。これは、腕を上げるモーションを見てから左右に移動するだけで簡単に避けることができる。もちろんこの場合も、避けながらロックオンで攻撃しておくこと。一度コツをつかめば、簡単に避けられるようになるはずだ。

⬆腕を振り上げるモーションを確認したら…。

⬆左右どちらかに移動すれば、簡単に避けられる。

③強力な横殴り

雄叫びを上げながら横から強力に殴りつけてくる。この攻撃は、カチュアの雄叫びに合わせて、画面右端から左に移動すれば簡単にかわすことができる。一応、ジャンプでも避けることはできるが、横殴りの当たり判定が大きく、ダメージを食らいやすいのでオススメできない。

⬆画面の右端に立ち、カチュアが雄叫びを上げたら…。

⬆左に素早く移動しよう。これで簡単に避けられるぞ。

④ショット攻撃

カチュアの横に浮いている右手首から、サキに向かってビームを放つ攻撃。当たり判定が小さく、持続時間も短いので移動すれば簡単に避けることができる。逃げるスペースがない時は、ローリングできり抜けよう。威力も小さいので、それほど怖れるような攻撃ではない。

⬆モーションを見てからでも、移動で避けられる。

⬆端に追い詰められたらローリングで脱出しよう。

BOSS 2 巨大カチュア戦 その2

ボス2

撃破ポイント
- ●攻撃はロックオンがオススメ
- ●緑色のコアが弱点
- ●3種類の攻撃の対処法を覚えよう

HP	
E	120
N	120
H	120

全身を水中に沈めて攻撃してくる

弱点であるコアだけを見せて、津波、真空波などの攻撃を仕掛けてくる。コアは小さく補足しにくいので注意しよう。

⬆コアのみが水上に。ロックオンで戦おう。

⬆竜巻、津波、真空波の3種の攻撃がある。

攻撃パターンと対処法

①津波

2段階に分かれた津波の攻撃。第1波は当たり判定がないので無視してもOK。第2波の津波は、滞空時間の長いダブルジャンプで避けるようにしよう。

⬆第1波は無視して、第2波をジャンプで避けよう。

②真空波

無数の真空波を放ってくる。移動で避けるか、引きつけてからソードで攻撃して打ち消す。ちなみに、白い真空波を打ち消すとアイテムが出現する。

⬆基本は移動で避ける。危ない時はソードで斬ろう。

③竜巻

画面の奥から巨大な竜巻を放つ。遠距離からのショットで打ち消せる。ソードでの打ち消しは、さばききれずにダメージを受けるのでオススメできない。

⬆ショットで打ち消そう。近距離ではローリング。

NORMAL ノーマル HARD ハード
赤い稲妻攻撃に注意！

難易度がノーマル以上だと、カチュアがコア水中に潜った直後の攻撃が、真空波と赤い稲妻の複合攻撃となる。この赤い稲妻攻撃はホーミング性能があるので、移動やローリングで避ける必要があるぞ。

⬆素早くローリングで避けるのが安全だろう。

BOSS 3 巨大カチュア戦 その3

ボス3

撃破ポイント
- ●攻撃はロックオンがオススメ
- ●稲妻攻撃は左右の移動で避けろ！

HP	
E	60
N	60
H	60

左右に移動して稲妻攻撃を避けるのだ

カチュアが水上に姿を現して、赤い稲妻を放ってくる。この攻撃は、画面の端に立ち、稲妻が放たれたのを確認したら、そのまま反対方向の画面端に移動すれば避けられる。これを繰り返しながら、コアを攻撃していこう。

⬆巨大カチュアが水上に姿を現したら、すぐに画面の端へ移動。そして、写真のように稲妻が丸く光ったのを確認したら…。

⬆そのまま、反対方向の画面端へ移動する。次の稲妻攻撃が来たら、また同じ要領で避ける。コアへ攻撃しながらこれを繰り返そう。

Stage 2-1

STORY 覚醒したサキに襲われた、アチとアイラン。テレポートで瞬間移動したその場所は…。

警報発令中!! 敵戦艦から脱出せよ!!

目標	
SCORE & HIT	13,500,000点 870HIT

敵を破壊する順番とジャンプの使い方が重要!

戦艦内での戦い。このステージで攻撃してくるのは、砲台などの設置物がほとんどだ。したがって、設置物を破壊する順番が重要になってくる。また、難易度もこのステージからさらにアップするので、気を引きしめて戦おう。アクションでは、ジャンプを絡めたテクニックを多く使用することになるぞ。

⬅通路に設置された砲台は、撃たれる前に破壊するのが理想的。破壊する順番も重要だぞ!

➡通路が狭いため、敵の攻撃を避けるのに、ジャンプを多用することになる。

アイランも操作は同じ

このステージから、プレイヤーキャラがサキからアイランに代わる。だが、基本的な操作や技の性能は、サキとまったく同じなので、今までどおりのプレイ感覚で戦っていこう。気分転換にはちょうどいいキャラの交代といえるかも。

➡上着を脱いで、やる気マンマンのアイラン。身のこなしもサキに負けてないぞ。

⬅基本的な技と、操作感覚は同じなので違和感なく今までどおりで、GO!

地雷の対処法を覚えておこう

ステージの通路の床に設置されている白い地雷は、踏むか攻撃を加えると爆発する。遠距離からショットで破壊する時は問題ないが、ソードで攻撃した場合、その爆風に巻き込まれてダメージを受けてしまうので注意しよう。なるべく遠距離からのショットで破壊していこう。

⬅爆風のオレンジの中心部分に当たり判定がある。正面から斬るとダメージを受けるぞ。

➡少し体をズラしながら斬ればダメージを受けないが、やはり危険は伴う。

⬆遠距離からショットで破壊していくのが基本となる。

基本は遠くからのショット攻撃!

SCENE1 シーン1 通路その1

地雷が設置された通路に注意しよう!

スタート直後の通路には、地雷が並んで設置されている。近づく前にショットで地雷を破壊しよう。途中で通路が右に曲がるところに、レーザー砲が設置されている。しかし、レーザーは撃ってこないので気にせずに地雷を破壊していこう。

⬅曲がり角の砲台は撃ってこないので安心しよう。近づいた時にソードで破壊しておこう。

➡通路の地雷は、遠くからショットで破壊していくこと。撃ちもらさないようにしてＨＩＴ数を稼ごう。

NORMAL ●ノーマル HARD ●ハード 砲台の数が増えているぞ!

ノーマルとハードでは通路に設置されている砲台の数が増えている。ハードでは、通路をクロスするように左右にレーザー砲が設置されている。写真のように右端に立ち、画面左上に照準を合わせて進めば、簡単に突破できるぞ。

⬅この位置で正面に撃てば、先の角の砲台も倒せる。

SCENE2 シーン2 砲台第一陣

砲台を壊す順番が重要

通路を進むと、アイランを待ち構えるように４台の砲台が設置されている。この砲台群は、ある順序で破壊していけば、簡単に撃破できる。パターンを覚えてしまえば簡単にクリアできるハズだ。

⬅砲台の攻撃パターンを覚えよう。

①壁の上の砲台をソードで破壊

まずは、左右の壁の上に設置されているバルカン砲を、ジャンプからのソードで破壊しよう。壁から壁への移動はローリングがオススメだ。ちなみに、この壁の陰に隠れていれば、奥にある２台のレーザー砲は当たらない。避難場所として覚えておこう。

⬅左右のバルカン砲をジャンプ+ソードで破壊!

②レーザー砲→レーダーの順に倒す

壁の上の砲台を壊したら、奥の２台のレーザー砲を破壊する。左右の壁の陰に隠れながら、敵の攻撃後のスキをついて、ショットで破壊していこう。砲台を倒したら、残ったレーダーを破壊しよう。

⬅壁の陰に隠れていれば、レーザーは当たらない。

➡タイミングをはかって、ショットで破壊しよう。

NORMAL ●ノーマル HARD ●ハード レーダーを守る敵が出現

レーダーを残して、ほかの砲台を破壊していると、天井から緑色のレーザーを放つ砲台が登場する。ある程度ダメージを与えると一度は姿を消すが、またすぐに現れる。この砲台は、レーダーを破壊すれば消えてしまうので無視するのが得策。難易度がノーマル以上の時は、まずレーダーを優先的に破壊しておこう。

⬅⬆レーダーがある状態でレーザー砲を破壊していると、破壊不可能な砲台が現れるのだ。

⬆先にレーダーを破壊しておけば、この砲台が現れることはない。難易度がノーマル以上の時は、このことを意識して戦おう。

BOSS 1 ボス1 LEDA レダ

撃破ポイント
- ●カウンターアタックでレダを攻撃
- ●左右どちらかに移動し続けよう
- ●柱の上のレダはジャンプ＋ソードで

HP	
E	200
N	200
H	200

柱の陰に潜むレダとの対決！

2－1の最初のボスは、レダ。円を描くように立てられたいくつもの柱の陰に逃げ込んで、攻撃してくる。この戦いでは、左右に移動することで、この柱の周りを回ることができるようになっている。具体的な対処法は以下のとおりだ。

⬆柱の周りには、カウンターアタックが可能な爆弾がある。最大限に利用したい。

⬆左右への移動で、柱の周りを回れるようになっている。レダとの位置を調節しよう。

攻撃パターンと対処法

体力が120以上のとき

爆弾と赤いホーミング弾の2種類の攻撃を仕掛けてくる。基本的にどちらの攻撃も移動で簡単に避けることが可能。移動しながらロックオン攻撃しよう。

⬆左右に移動しながら柱の周りを回っていれば、レダの攻撃は当たらないぞ。

⬇柱の周りにある爆弾をカウンターアタックして、ガンガン攻撃しよう。

体力が120未満のとき

柱の上に乗って、反時計回りに飛びまわり始め、同時に柱の中心から水柱の攻撃を放射線状に起こしてくる。この攻撃に対しては、柱の陰に隠れていれば大丈夫。あとは、レダが目の前に来たらジャンプしてソードで攻撃していけば楽に勝つことができるぞ。

⬅レダが目の前に来たらジャンプ&ソードでダメージを与えよう。これを繰り返せば楽勝だ。

NORMAL ●ノーマル ホーミング弾はジャンプで

レダの放つホーミング弾の追尾性能が高く、逃げてもアイランを追いかけ続けてくることがある。そんな場合は、落ち着いてタイミングよくジャンプでかわしていこう。

⬆ホーミング弾が追いかけてきたら、落ち着いて……

⬆垂直ジャンプで確実にかわしていこう。

HARD ●ハード 爆弾が少ない

ハードでは、爆弾があまり補充されないので、むやみに撃ち返していると足りなくなってしまう。無駄なカウンターアタックをしないように、確実にレダをロックオンしておこう。

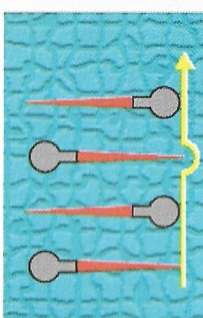
⬇無限にあると思うな。爆弾の無駄使いは禁物だぞ！

⬆ホーミング弾の誘導性能もさらに上がっているぞ。

SCENE 3 シーン3 通路その2

通路の砲台は確実に破壊せよ

レダを倒したあとに現れる通路の端には、いくつかのレーザー砲が設置されている。ここの砲台は右端を走っているだけですべて破壊することが可能だ。まず、通路の右端を走りながら、左端にあるレーザー砲をショットで破壊し、照準をそのまま動かさずに左端の砲台をソードで破壊する。次に現れる通路右端の砲台は、そのままマニュアルショットで破壊しよう。

⬆砲台を3台やり過ごしたら、すぐに正面へ移動。そうしないと、シーン4でダメージを食らうぞ。

NORMAL ●ノーマル HARD ●ハード 車輪や地雷に注意！

ノーマルとハードの場合、この通路にはレーザー砲のほかに、地雷や車輪なども出現する。それらの対処法でオススメなのは、右側を走りながら正面の砲台や地雷を破壊していくこと。この時、左側からのレーザーはジャンプで避けていくこと。後半に現れる車輪はソードで破壊しよう。

⬅⬆右側を走りながら、正面を攻撃しながら破壊していくのだ。

SCENE 4 シーン4 砲台第二陣

目の前の砲台から！

通路の奥へ進むと、6台のレーザー砲が正面から攻撃してくる。画面中央が安全地帯なので、すばやく画面中央へ移動しよう。あとは、その場に立ったまま、ショットですべての砲台を破壊すれば、クリアできる。ここはノーダメージで切り抜けていきたい。

⬅⬆中央に移動してしまえば、こちらに攻撃が当たらなくなるので、そのまま残りの砲台を破壊しよう。

NORMAL ●ノーマル HARD ●ハード 真ん中に砲台がある

ノーマルでは6台あった砲台が7台に増え、ハードでは、さらに砲台の手前に地雷が並ぶようになる。一見、難しそうに感じるかもしれないが、イージー同様、安全地帯を確保してから戦えば問題ない。ただし、画面中央に砲台があるので、シーン3を抜けたら照準を正面に向け、右端の砲台を素早く倒し、安全地帯を確保するといいだろう。

⬆攻撃は激しくなるが、基本的な戦術は特に変わらない。

⬆奥のレーザーを破壊しないと天井からレーザー砲が現れる。

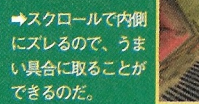
曲がり角にあるアイテムの取り方

曲がり角にあるアイテムは、強制スクロールのため意外に取りにくい。アイテムの外側を通る感じで曲がり、確実にアイテムを入手していこう。

⬅曲がり角に来たら、心持ちアイテムより外側に位置取りをしておけば……。

➡スクロールで内側にズレるので、うまい具合に取ることができるのだ。

単語解説

LEDA レダ	ARMED VOLUNTEERS SOLDIER（武装ボランティア兵士）	武装ボランティア ブラッドの愛玩獣かつ側近 爆弾が好き

BOSS 2 VIGILANCED SYSTEM ビジランスドシステム

ボス2

撃破ポイント
- 3パターンある形態を覚える
- 破壊する順番が重要
- レーザーはジャンプで避ける

HP	
E	50
N	50
H	50

3種類ある攻撃パターンを覚えろ!

レダに続くふたつめのボス戦。強力なレーザー砲を装備した巨大な砲台だ。このボスはダメージを与えるたびに装甲がはがれて、そのたびに攻撃パターンが変わっていく。そのパターンは3種類あり、当然、対処法も変わってくるぞ。

⬆攻撃パターンや破壊可能ポイントなどを覚えれば、自ずと攻略法も見えてくる!

⬆ボスだけでなく、左右の壁の上に設置されているバルカン砲にも注意を払おう。

攻撃パターンと対処法

①壁の上の砲台を破壊する

2本のレーザーを両側にばらまくように撃ってくるが、敵本体の真正面にいればレーザーは当たらない。戦闘開始直後にボスの真正面に立ち、左右の壁の上に設置されている4つのバルカン砲を破壊しよう。それが完了したら、レーザー砲の銃口を攻撃して破壊しよう。

⬇両側にある4つのバルカン砲を破壊したら、本体の銃口を狙って攻撃。

⬆正面のレーザーが当たらない位置から、壁の上のバルカン砲を破壊!

②バルカンの銃口を壊す

4つの銃口から発射されるバルカン砲の波状攻撃。通路の端に立ち、マニュアルショットで銃口を端から順に破壊すれば、攻撃を受けずに戦えるぞ。

⬆端からふたつめを破壊したら、反対側に移動し、攻撃を続ける。

③レーザーを破壊すれば終了

真正面から極太のレーザーを放ってくる。この攻撃は端に立ってマニュアルショットで攻撃していこう。

⬅端に立って弱点を撃ち続けるだけで勝てる。

NORMAL ノーマル HARD ハード 車輪が出現

ノーマルとハードでは、このボス戦の前に両脇から車輪のような敵が3体ずつ転がってくる。この敵に対しては、ジャンプで避けながら、ソードで攻撃して破壊していこう。さらにこの間に、安全地帯であるボスの中央まで移動できれば理想的だ。

⬆ソードで破壊しながら画面中央に移動していこう。

HARD ハード 中央のレーザーが最初から出ている

ハードでは中央のレーザーが最初から放たれているため、上で紹介している戦術が通用しない。①では、左右どちらかに移動して対処しよう。

⬆左右どちらかに立って、ジャンプで対応する。

⬆破壊する順番は、ノーマルやイージーと同じでよい。

単語解説 VIGILANCED SYSTEM ビジランスド システム(自警機)　ARMED VOLUNTEERS WEAPON(武装ボランティア兵器)　武装ボランティア 空母内に敷かれた対ルフィアン用の警戒システム

SCENE 5 逃げるレダ

シーン5

炎の避け方に注意!

通路脇の火炎放射器から炎が吹き出ているが、階段の部分ではジャンプしない限り当たらない。だが、平地ではジャンプで避ける必要がある。また、放射器自体を壊すのも手だ。

⬆階段での火炎放射器の攻撃は、立っていれば当たらないぞ!

⬆曲がり角にあるアイテムは、周りの地雷を破壊してから取るように。

レダがロックオンできるけど

逃げていくレダは、攻撃することができてきても倒すことは不可能。得点は入るのでスコアを稼ぎたい人は攻撃しよう。

⬅ヒットしただけの得点は入るが、倒すことはできない。

➡スコアを稼ぎたいなら、ロックオンで攻撃するといいぞ。

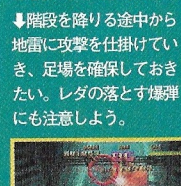
NORMAL ノーマル HARD ハード 爆弾を落とす

ノーマルとハードでは、階段に差しかかったところで、逃げるレダが爆弾を落としていく。この爆弾は、爆発すると大きな火柱が立ち上がるため、ジャンプで飛び越えることは不可能。通常の横移動で避けるようにしよう。ちなみにレダは、ノーマルで1個、ハードで2個同時に爆弾を連続して落としていく。

⬇爆発すると火柱が立ち上がるので、ジャンプでの回避は難しい。左右に避けよう。

⬆レダが爆弾を落とすと同時に、少し横に移動していけば、爆弾のダメージを避けて進むことができる。

HARD ハード 後半の地雷は早めに破壊!

ここは階段を降りきったところの床に設置されている地雷に注意しよう。床全面に置かれているので、早い段階で破壊して道を確保しておくように。階段を降りきる直前あたりから破壊を開始するくらいがちょうどいいぞ。また、その際、通路の両端に設置されている火炎放射器の攻撃にも注意しよう。できるなら、攻撃される前に火炎放射器を破壊しておきたいところだ。

⬇階段を降りる途中から地雷に攻撃を仕掛けていき、足場を確保しておきたい。レダの落とす爆弾にも注意しよう。

⬆階段を降りた場所にある火炎放射器は、あらかじめ破壊しておくのが理想的。破壊しそこなったら、炎をジャンプで回避。

セーブはクレジットの多い状態で!!

クレジットが少ない時にセーブすると、コンティニュー回数も少なくなってしまう。逆にクレジットが多い状態でセーブすれば、クレジット数に比例して、プレイできる回数が増える。なるべくクレジットが多い状態でセーブしよう。

⬆プレイを開始して、ゲームオーバーになってしまったら、まずはセーブをしておくことをオススメする。

BOSS 3 ANEMONE SEEMER アネモネシーマー

ボス3

撃破ポイント	
●4本の足を壊してコアを露出させる ●露出したコアを破壊しよう ●転がってくる足はソードで対処せよ	HP E 99 / N 99 / H 99

4本の足を破壊し内部のコアを攻撃!!

壁をつかむ4本の足を破壊すれば、弱点のコアが露出する。コアへの攻撃を3回繰り返して、コアをすべて破壊すれば倒せる。

⬅露出したコアを破壊すると、また足が生える。これを3回繰り返すのだ。

攻撃パターンと対処法

コアが3つの時
ロックオンで攻撃

3つのコアを回転させながら弾を撃ってくる。弾が大きいので視界が悪くなる点に注意。ただし、弾の判定は見ためよりも小さい。移動で微調整しながら、ロックオンで確実に攻撃していこう。

⬆コアが露出したら、すぐに攻撃。もたつくとコアがまた隠れてしまうので注意しよう。

コアがふたつの時
基本的な対処法は同じ

コアの回転するスピードが速くなり弾を撃つ間隔が短くなるが、基本的な対処法は同じだ。攻撃を避けながら、ロックオンでひとつのコアに集中攻撃して破壊しよう。

➡3発から2発に弾が減るが、そのぶん、攻撃の間隔が短くなる。

⬅基本的な対処法は変わらない。ロックオンで確実に破壊しよう。

コアがひとつの時
回転に合わせてジャンプせよ!

回転スピードがさらに早くなり、弾も渦巻き状に連続で放たれる。弾の渦が下を通る時にジャンプで避けよう。この時、少し左に移動すると、飛び越えやすくなるぞ。

➡足を破壊すると、取れた足が飛んでくる。これはソードで攻撃。

⬅弾が足元にきたら、落ち着いてジャンプで飛び越えよう。

NORMAL●ノーマル 足が復活するぞ

アネモネシーマーの足が一定時間後に再生するようになる。ロックオンで、素早く足すべてを破壊していこう。また、コアが2個以下の時に足を破壊すると、取れた足がこちらに飛んでくる。この足に当たると大ダメージを受けるので、ソードで攻撃して確実に破壊していこう。

⬆ロックオンで素早く足を破壊していこう。

HARD●ハード 足がすぐに生えてくる!

足が復活する早さが、ロックオンでは間に合わないくらいに早くなる。マニュアルで足の位置に沿って、円を描くように攻撃するか、ロックオンですべての足に破壊寸前までダメージを与えてから、一気に破壊する、ふたつの方法がある。オススメは円を描きながら攻撃するパターンだ。

⬆すばやく足を最低3本壊せば、地面に落ちるぞ!

単語解説		
ANEMONE SEEMER アネモネシーマー（磯巾着擬態者）	RUFFIANS COMMANDER（ルフィアン指揮系統）	ルフィアン 空母内に巣食う水棲ルフィアン 再生能力を持つ

BOSS 4 CRAWFISH SEEMER クロウフィッシュシーマー

ボス4

撃破ポイント	
●ロックオンで攻撃 ●爆弾をカウンターアタックして攻撃 ●ローリング、ダブルジャンプを使う	HP E 500 / N 650 / H 800

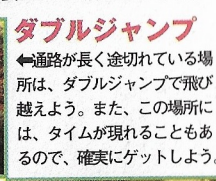
すべてのテクニックをフル活用するのだ!

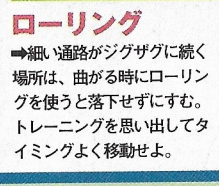
アチをさらって逃げたクロウフィッシュシーマーを追いながら戦うシーン。細い通路を走る高速の強制スクロールで、クロウフィッシュシーマーを後ろから攻撃する戦闘パターンとなる。途中、通路が途切れていたり（落ちるとダメージ）、柱が邪魔をしていたりする。瞬時の判断が要求されるステージだ。一方で、ボーナスやライフ、タイムなどのアイテムも豊富に落ちている。すべてのテクニックを駆使して挑め!

⬆➡通路上に浮いている爆弾は、カウンターアタック可能。クロウフィッシュシーマーにロックオンして大ダメージを与えろ。

攻撃パターンと対処法

カウンターアタックが重要!

追いかける足場はかなり狭く、ボスもよく動くので、照準はロックオンがオススメ。ポイントは、通路にカウンターアタックが可能な爆弾が設置されていること。このボスは耐久力が高いので、大ダメージを与えられるカウンターアタックで倒すことになる。また、通路の形状によってダブルジャンプやローリングが必要になる場面もあるぞ。

ダブルジャンプ

⬅通路が長く途切れている場所は、ダブルジャンプで飛び越えよう。また、この場所には、タイムが現れることもあるので、確実にゲットしよう。

ローリング

➡細い通路がジグザグに続く場所は、曲がる時にローリングを使うと落下せずにすむ。トレーニングを思い出してタイミングよく移動せよ。

NORMAL●ノーマル リング状のレーザーに要注意!

ノーマルでのクロウフィッシュシーマーは、残り体力が3分の1くらいになると、リング状のビームを撃ってくる。細い通路で撃たれても、通路の端に移動すれば避けられる。あわててジャンプなんかしないように!

⬅狭い通路では、柱側に寄れば落下も防げるぞ。

⬆実は一番手前のリング以外にダメージ判定はない。覚えておこう!!

HARD●ハード カウンターアタックが超重要!

残り体力が500(約半分)を切ると、ノーマル同様リング状のレーザーを撃ってくる。レーザーを撃つ間隔が短くなっているので注意しよう。また耐久力も上がっているので、カウンターアタックを連続で成功させていかないと倒せないぞ!

⬅爆弾を逃さずにカウンターアタックしていこう。

⬆写真の部分のリング状レーザーは、ダブルジャンプで飛び越えよう。

単語解説		
CRAWFISH SEEMER クロウフィッシュシーマー（ザリガニ擬態者）	RUFFIANS COMMANDER（ルフィアン指揮系統）	ルフィアン 空母内に巣食う水棲ルフィアン アネモネと共生関係にある

BOSS 5 LEDA&BRAD レダ&ブラッド

ボス5

撃破ポイント
- レダ→ブラッドの順に倒す
- レダが近づいてきたらソード攻撃
- ブラッド戦はⓩボタン連打でOK

E	80/3000
N	80/3000
H	80/3000

HP

レダ&ブラッドとの決戦に勝ち抜け！

レダ&ブラッド戦

ブラッド戦

この戦いは大きく分けて、レダ&ブラッド戦とブラッドとの一騎討ちのふたつに分けられる。原則としてブラッドを先に倒すことはできないことを覚えておこう。

レダ&ブラッド戦

まずは、レダを集中攻撃

ブラッドをショットで牽制しながら、近づいてきたレダをソードで攻撃するのが基本戦術。レダが裏に回ってくると、一定時間レダを攻撃できなくなり、さらに4つの爆弾を背後に設置されてしまうので注意しよう。ブラッドはショットで牽制しておけば攻撃をしてこないぞ。

➡レダが近づいたら、ソードでダメージを与えていく。まずは、レダを集中攻撃だ。

⬅ブラッドは、ショットで牽制しておけば、攻撃してこない。常に気を配っておこう。

攻撃パターンと対処法

ブラッドの銃

ブラッド専用の緑の照準が現れ、それにサーチさてしまうと銃で攻撃される。照準から逃れるか、こちらからショットを撃っていれば、攻撃されることはないぞ。

⬆緑の照準に注意しつつ、ショットで牽制すれば、ブラッドは攻撃してこないのだ。

レダの爆弾

ブラッドの周りを走り回りつつ、時々アイランの背後に回って爆弾を設置していく。背後に回られる前にソードでレダにダメージを与えていこう。

⬅ブラッドの周りを走り回る。ショットで攻撃していこう。

➡レダが仕掛けた爆弾は、近づくと爆発するぞ。ソードで壊そう。

ブラッド戦 ツバ競り合いに競り勝て！

接近戦で、剣のツバ競り合いが行われる。この戦いは、単純にソードボタンの連打で勝てるぞ。攻撃が決まるとブラッドは後ろのガラスに叩きつけられる。その後、斬りかかってくるが、この攻撃もソードで迎撃。3回ブラッドをガラスに叩きつければ勝利だ。

⬆ツバ競り合いは、ソードボタンの連打で楽勝だ！
⬅ブラッドがジャンプしてきたら、ソードで迎撃だ！

モニターを壊してみよう

ブラッドたちの背後にあるモニターは、破壊することが可能。アイテムは出現しないが、HIT数を稼げるぞ。

⬆気づきにくいが背後の4つのモニターは壊れる。余裕があるなら、HIT数稼ぎに破壊しておこう。

Stage 2-2

STORY 戦艦から脱出したアチとアイランの前に、ブラッドが立ちはだかる。

武装ボランティアとの海上一大決戦!!

目標 SCORE & HIT	20,000,000点 1,150HIT

※ボス4のマザークロウは「ブーマル・ハード」のみ出現

プレイヤーを苦しませる中盤の超難関ステージ

空飛ぶカーペットならぬ空飛ぶ床に乗り、艦隊と戦うステージ。ゲーム中、最長の長さを誇り、その難易度も高い。ダブルジャンプやカウンターアタックなど、すべてのテクニックを駆使しないとクリアは難しいぞ！

⬆長いステージだけに難関も数多く待ちうけている。体で覚えよう。

武装ボランティアを叩きつぶせ!!

このステージを進む前に押さえておきたいふたつのポイント

①壊せるモノはなるべく壊せ

このステージには砲台以外にも、戦艦の艦橋や空母の上に待機している戦闘機や兵士など、破壊可能な部分が数多くある。HIT数を稼いでクレジットをゲットするためには、これらをどれだけ破壊するかが重要になってくる。貪欲に狙っていきたい。

⬇何気なく背景に溶け込んでいるモノでも、じつは破壊可能だったりするモノがあるぞ。

⬆空母の上に配置された戦闘機や砲台、兵士などはできるだけ倒してHIT数を稼いでいきたい。

②照準タイプの切り替えが重要！

このステージは、海の上という広い空間が舞台なだけに、遠い敵と近い敵が混在しているシーンが数多く存在する。そのため、遠くにいる敵は必然的に標的が小さくなるので、確実にヒットするロックオンでの攻撃を忘れないようにしたい。マニュアルとロックオンの使い分けがかなり重要になるステージだ。

ロックオン

⬆遠い敵に対してはロックオンで攻撃するのが確実。特に、判定の小さい兵士に有効だ。

マニュアル

⬆先読みで、標的が通過する軌道上に照準を置いて破壊するのが、マニュアルの鉄則となる。

SCENE 1 空中戦その1

シーン1 **戦闘機の攻撃は当たらない**

2－2スタート時、戦闘機の編隊が4回にわたり攻撃を仕掛けてくる。だが、この空中戦では敵の攻撃がまず当たらないので安心して攻撃しよう。この編隊を攻撃するときの照準タイプはマニュアルがオススメ。戦闘機が通る軌道上に照準を置いて、待ち伏せ攻撃すると、破壊しやすいぞ。4回の編隊に対するそれぞれの対処法は下のカコミへ。

←戦闘機の攻撃は、絶対当たらないと考えてもいい。

Pattern 1 4機出現

画面中央にマニュアルで照準を合わせ、戦闘機が現れたら照準を右→左→右→左の順に少しだけずらして攻撃しよう。

↑この位置に照準を置き、左右にずらせばOK。

Pattern 2 6機出現

3機の編隊が2回現れる。画面中央より少し上に照準を置き、3機の間で円を描くように撃つと撃墜させやすい。

↑あわてずに、3機の間を狙って円を描こう。

Pattern 3 5機出現

V字型に並んだ5機の編隊が現れる。先頭を飛ぶ戦闘機から後ろに向かってズラすにように撃っていこう。

↑撃ち逃しても、こちらに飛んでくるので大丈夫。

Pattern 4 2機出現

画面の左右から1機ずつ現れる。早めにロックオンして破壊する。その後、背後の空母に配置されている敵兵を攻撃。

↑最後の2機はロックオンで破壊しよう。

SCENE 2 砲台

シーン2 **ミサイル砲台を利用しよう**

戦艦の砲台で注目したいのは、ミサイル砲。このミサイルはカウンターアタックで撃ち返すことが可能なので、これを利用しよう。ちなみに、赤い戦闘機を破壊するとコマンダーボーナスが入る。ミサイル砲を利用して破壊しておこう。

↑ピンクの弾の砲台は、どの難易度でもジャンプで簡単に避けられる。

↑赤い戦闘機は、両翼、本体が破壊できる。できればすべて破壊したい。

NORMAL ●ノーマル HARD ●ハード

戦艦の脇を走るボート

戦艦の脇を、ボートがノーマルなら2隻、ハードなら4隻、通りすぎていく。通常のショットでは破壊しにくいので、ミサイル砲のミサイルをカウンターアタックして攻撃していこう。

←ボートはカウンターアタックで破壊。なお、難易度が高くなると、ミサイルの射撃間隔が短くなるぞ。

ヘリはカウンターアタックで倒せ

このステージのところどころに登場するヘリコプターは、ショット攻撃をしてもプロペラで弾が撃ち返されてしまう。だが、カウンターアタックなら一撃で撃墜させることが可能。そして、ヘリコプターの編隊をすべて破壊すると、アイテムと共にコマンダーボーナスもゲットできる。逃さず全機破壊していこう。

↑編隊が現れたら、ロックオンをしてカウンターアタック。

↑一撃で破壊！ すべて倒せばコマンダーボーナスが入る。

BOSS 1 NEAR ZERO MINOR ニアゼロ マイナー

ボス1

撃破ポイント

- ●正面に立ってショット攻撃
- ●ビームはダブルジャンプでかわす
- ●ミサイルをカウンターアタック攻撃

HP	
E	250
N	250
H	250

ルフィアンの群れを倒せば最初のボスの登場だ！

ミサイル砲台の猛攻をきり抜けると、2－2の最初のボス、ニアゼロ マイナーが戦艦から発進する。この時、ルフィアンの群れが下から襲ってくるので注意。この敵はアイランのいる足場に乗って、剣攻撃を仕掛けてくるぞ。ソードですべて迎撃しておくこと。こいつを倒すといよいよボスとの戦闘となる。攻撃パターンは大きく分けて2種類。残り耐久値が少なくなるとパターンが変わるぞ。

↑ルフィアンの群れは、写真の位置に立っていれば攻撃を受けにくいぞ。

攻撃パターンと対処法

体力が125以上の時

両翼からバルカンを放つ

両翼のバルカンで攻撃してくる。この攻撃は、敵本体の正面に立つように移動すれば避けることができる。余裕があれば両翼も破壊しておきたい。

←敵本体の正面に立つように移動しながら攻撃しよう。

体力が125未満の時、または左右の翼を破壊した時

電撃ビーム＆ミサイル

電撃ビームで、足場を一掃するように攻撃しながらミサイルを放ってくる。ビームは、アイランの足元を往復するので、タイミングよくジャンプで避けていくこと。その時、飛んでくるミサイルは、本体をロックオンしてカウンターアタックだ！

↑←電撃ビームはダブルジャンプで確実に避けていこう。ミサイルに対しては、カウンターアタックで攻撃しよう。

NORMAL ●ノーマル

敵の攻撃方法が一転！

バルカン攻撃が、ホーミング能力を持つビーム攻撃に変化する。敵の両翼から1本ずつ放たれるので、避けるのが難しい。本体にロックオンして攻撃しながら、ダブルジャンプ、ローリングを駆使して避けよう。

↓ビームをひきつけてから避ければ、次の行動がとりやすい。

↑ダブルジャンプ＆移動、ローリングなどを駆使して避けろ。

HARD ●ハード

ビームのホーミング性能がさらにUP！

攻撃方法はノーマルと同じ電撃ビームだが、ホーミング性能が格段にアップしている。下の写真で、有効な避け方を解説しているので参考にしてほしい。ちなみに耐久力もアップしているので攻撃はマニュアルにしよう。

↑ビームを引きつけながら右ローリング→左ローリングと動き、走って左端に移動する。

↑ビームが近づいたら滞空時間の長いダブルジャンプ＆右移動で右端へ移動して待つ。

↑そのままビームの下を潜り左に移動する。あとは、②と③の行動の繰り返しだ。

単語解説 NEAR ZERO MINOR ニアゼロ マイナー

ARMED VOLUNTEERS AIRCRAFT（武装ボランティア エアクラフト）	武装ボランティア 都市防衛用有人哨戒機 1－1ニアゼロの小型汎用機

SCENE 3 水柱

シーン3 大型ボートの機雷に注意！

ボスのネアーゼロを倒すと、海面すれすれを猛スピードで疾走するシーンに移る。ここでは、機雷をばらまく大型ボート1隻と、小型ボートが5隻現れる。大型ボートがばらまく機雷は、アイランに近づくと巨大な水柱を上げながら爆発するので注意が必要。詳しい対処法は、下のカコミを参照してほしい。

⬆➡遠くから機雷を落としていく。近くに来ると爆発する。

攻撃パターンと対処法

機雷の距離に注意しろ！

機雷が爆発すると水柱が上がる。水柱は全体に攻撃判定があるので、注意しよう。また、水柱は画面のスクロールと爆発のタイミングによって、毎回避け方が変わる。瞬時の判断力が重要になってくるぞ。なお、機雷には2タイプあり、タイプ別に水柱の避け方が変わる。下の解説を参考に。

近くにある機雷

アイランの足元に来るような機雷は、爆発すると足元を刈るように水柱を立てるので、タイミングを合わせてダブルジャンプで避けること。

⬅足場に来るような機雷が爆発したらジャンプ。

遠くにある機雷

足場から離れて浮いている機雷の爆発は、避けなくても当たらない。判断を誤ってジャンプしてしまうと当たってしまうので注意しよう。

⬅足場から遠い場合は、立っていれば当たらない。

方向転換する際は注意！

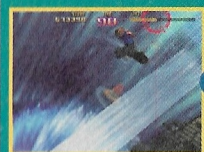
ボートを追跡していくと、方向転換する時に足場が画面右下から左下に移動する瞬間がある。この時に機雷が爆発すると、スクロールによって水柱の判定が逆になる。通常なら当たらないはずの機雷でも、当たってしまうことがあるので注意しよう。

⬅水柱の上がり方は、毎回ランダム。画面を見ながら左右に避けろ。

⬅方向転換中は、素早く判断して回避していこう。

HARD ハード

機雷が増え、爆発する間隔も短縮！

ハードモードでは、大型ボートが落とす機雷の数が大幅に増え、さらに機雷が爆発する間隔もかなり短くなっている。足場近くに機雷が2個連続で来た場合は、ダブルジャンプで飛び越えろ。

⬆機雷が足元に続けて来たら1個めをジャンプ…。その後、⬆2個めの水柱はダブルジャンプで避けるのだ。

大型ボートのマシンガンに要注意

機雷のばらまき攻撃をきり抜けると、大型ボートと併走するシーンに突入する。この時、難易度ハードでは、大型ボートから発射されるマシンガンの命中率が上がっている。この攻撃はダブルジャンプで回避。

⬆⬅マシンガンはジャンプで避けよう。まわりの小型ボートは爆弾を投げてくる。要注意。

BOSS 2 RAPTOR SEEMER ラプターシーマー

ボス2

撃破ポイント

- ●浮遊している間は攻撃は効かない
- ●近づいてきたら連打でソード攻撃！
- ●接近戦を確実にモノにしろ！

HP	
E	60
N	80
H	100

ザコを倒しながら、敵の攻撃を待つ

大型ボートを撃破すると、ボスのラプターシーマーが、ルフィアンの群れと共に現れる。この敵は、空中に浮遊している時は攻撃を受けつけない。最初は後ろで飛行しているルフィアンの群れを倒してＨＩＴ数を稼いでおくといいだろう。

⬅ラプターシーマーは、照準がある位置に移動する習性がある。

攻撃パターンと対処法

攻撃は2パターン仕掛けてくる。ひとつめは、空中に浮遊しながら出す赤い弾。左右に揺れながら飛んでくるため、見極めにくいのが特徴。ふたつめの攻撃は、近づいてからの引っ掻き攻撃だ。

➡3回引っ掻かれると、転ばされるので、その前にローリングで。

揺れる赤い弾

時々、赤い弾が届く前に画面端に消えることもあるが、基本的には、弾の軌道に合わせて垂直ジャンプをすれば避けられる。確実に避けていこう。

⬅垂直ジャンプで避けるのが確実。

引っ掻き攻撃

一度、画面から消えたのち、近づいて引っ掻いてくるので、すかさずソードで迎撃する。これを2回繰り返せば、勝利することができるぞ。

⬅攻撃される前にソードで迎撃だ。

NORMAL ノーマル

引っ掻き攻撃がタックルに変化

ノーマルのラプターシーマーは、赤い弾をある程度撃ったあと、体を黄色く輝かせながら、タックル攻撃を仕掛けてくる。この攻撃はジャンプや移動では避けるのが難しいので、引きつけてからローリングでかわすようにしよう。

⬅体が光ったら突進してくる合図。すかさずローリングで回避すべし。

➡避けたらすかさずソードで攻撃。斬りそこなうと反撃を食らうぞ!!

HARD ハード

耐久力が上がり、攻撃がさらに厳しく！

耐久力が大幅に上がるうえ、赤い弾を連射するようになるので、垂直ジャンプでうまく飛び越えよう。タックルも合計3回仕掛けてくるようになる。対処法は、ノーマルとまったく変わらないが、避けたあとのソード攻撃は、最低でも2回は斬っておかないと、逃げられてしまうぞ。

⬅赤い弾を連射してくる。垂直ジャンプで回避せよ。

⬆タックル攻撃は、全部で3回。回避したらソードを連打しろ！

⬆ソードでの攻撃は、一度に最低2回は決めておきたい。

単語解説

RAPTOR SEEMER ラプターシーマー（猛禽類擬態者）	RUFFIANS COMMANDER（ルフィアン指揮系統）	ルフィアン 海上ルートで首都侵攻する

SCENE 4 逆さ戦艦
シーン4 状況に応じて戦え

ラプターシーマーを倒すと、空母上空→戦艦上空の順に戦場が移り変わっていく。これらの戦闘は、大きく2つのパターンに分けることができる。ここで遭遇する艦隊との戦闘には、ちょっとしたコツがあるので、下のカコミを参考に。

⬅⬆このシーンはＨＩＴ数、得点の稼ぎどころのひとつ。気を抜かないように！

Pattern 1 空母上の大量の敵を破壊

空母の上空から見下ろしながら移動するシーン。空母の上にはレーダーや戦闘機、ヘリコプターや兵士などの破壊可能なモノが大量に配置されているぞ。ＨＩＴ数を稼げ。

⬅白いレーダーを破壊するとアイテムが出現する。

⬅兵士はロックオンで確実に倒していこう。

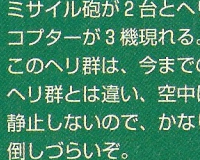
Pattern 2 バルカン砲の弾道に注意

逆さまに飛行しながら、バルカン砲を撃つ戦艦と交戦するシーン。このバルカン砲の弾道は、今までの左右に撃つパターンではなく、左、真ん中、右の3方向に撃ち分けてくる。1発1発、弾道をよく見極めて避けていこう。この時、スクロールの関係で少しずつ弾道がずれてくるので注意せよ。

⬆➡バルカン砲を避けながら、ロックオンで確実に攻撃していこう。

ヘリコプターを逃すな！

バルカン砲の破壊後に、ミサイル砲が2台とヘリコプターが3機現れる。このヘリ群は、今までのヘリ群とは違い、空中に静止しないので、かなり倒しづらいぞ。

⬇左にいるヘリコプターを狙ってカウンターアタック

⬆最後に右から出てくるヘリを破壊。すぐ逃げるので注意。

⬆次は下にいるヘリコプターを破壊。照準はロックオンで。

NORMAL ノーマル HARD ハード
ヘリコプターをソードで破壊

パターン1の空母に待機している2機のヘリコプターが、発進して向かってくるので注意。プロペラが回り始める前に、ショットで破壊しよう。なお、右側のヘリのみ発進してこちらに近づいてくる時にソードで破壊することもできるぞ。

⬆もしも発進されてしまったら、ジャンプ＆ソードで破壊しよう。

BOSS 3 SENTRY MACHINERY セントリーマシナリィ
ボス3

撃破ポイント
- マニュアルで攻撃
- 巨大な光弾はダブルジャンプで回避
- 落下してくる爆弾はソードで打ち消せ

E	200
N	350
H	350

⬅ロックオンで攻撃しながらジャンプで避けよう。

護衛ロボットを壊せ！

セントリーマシナリィとの戦闘では、まず左右の護衛ロボットを破壊しよう。護衛ロボットが撃ってくる弾はジャンプで避けて、照準をロックオンにして攻撃。1機ずつ破壊していこう。

攻撃パターンと対処法

爆弾をばらまく

爆弾は複数が同時にばらまかれるが、足場に落ちるまでは触れてもダメージを受けない。また当たり判定も小さいので移動だけで避けられる。ソードで打ち消すことも可能。

⬆爆弾は横一列に3つ落ちてくるぞ。

⬆危ないと思ったら、ソードで打ち消そう。

巨大な光弾を放つ

爆弾投下が終わると、巨大な光弾を撃ってくる。この攻撃は当たり判定が大きく、ダメージも大きいので、ダブルジャンプやローリングで確実に避けていくこと。

⬆確実に避けるなら、ローリングがオススメ。

⬆避けつつ攻撃したいならダブルジャンプがいい。

NORMAL ノーマル HARD ハード
攻撃パターンが大幅に増加！

イージーでの攻撃パターンに加え、主人公を踏みつける攻撃とさらに強力なばらまき攻撃が加わる。また、爆弾と光弾の同時攻撃も仕掛けてくる。厄介な攻撃なので対処法を覚えよう。

⬅全体的に、厳しくシビアな攻撃を仕掛けてくるぞ。

Pattern 1 光弾と爆弾の複合攻撃1

光弾を避ける場合は、ローリングよりもダブルジャンプのほうが、こちらも攻撃できるのでオススメだ。

⬅移動＆ダブルジャンプで回避しながら攻撃だ。

Pattern 2 踏みつけ攻撃

上空からの踏みつけ攻撃。画面中央でソードを連打して対処しよう。ハードでは踏む前に光弾を撃ってくる。

⬅ダブルジャンプ＆ソードで斬りまくれ！

Pattern 3 爆弾と光弾の複合攻撃2

ボスを見下ろしながらの戦闘。基本はパターン1と同じ。爆弾がランダムに落とされるのが特徴。

⬅やはり、気をつけるべきは巨大光弾だ。

単語解説 SENTRY MACHINERY セントリーマシナリィ（歩哨機） | ARMED VOLUNTEERS WEAPON（武装ボランティア無人兵器） | 武装ボランティア都市防衛用無人警戒機

SCENE 5 シーン5 垂直落下
砲台はロックオンで壊せ!

海上の戦艦に向かって急降下するシーン。最初に出てくる戦闘機の攻撃は当たらないので、破壊に専念しよう。戦艦の砲台は遠距離のため判定が小さいので、ロックオンで攻撃せよ。ピンクの弾は、左右移動かジャンプで避けていくこと。

⬅⬆画面が回転しているため、バルカンの弾道の見極めが難しい。

NORMAL ●ノーマル　HARD ●ハード

弾道を見極めて回避!

砲台のバルカン、ミサイルともに射撃間隔が短くなる。弾で画面が一杯になるため、パニックに陥りがちだが、じつは避ける必要があるのは、左右から来る足元への弾だけ。これをジャンプで回避していれば、簡単にきり抜けることができる。なお、この間にもミサイルが飛んでくる。ショットボタンの連打で自動的にカウンターアタックできるぞ。

⬇アイランの足元にくる弾だけをジャンプで回避する。ダブルジャンプは危険なので控えよう。

⬆避けている時にくるミサイルは、ショットボタンを連打していれば、自動的にカウンターアタックできる。

SCENE 6 シーン6 空中戦その2
コマンダーボーナスは逃すな!

戦艦へ垂直落下するシーンが終わると、残る1隻の戦艦との攻防と、ルフィアンの群れとの戦いへ続いていく。ここは、これまで戦ってきたシーンと似た状況が続く。ちなみに、このシーンの間に、コマンダーボーナスをゲットできるので、絶対に逃さないようにすること。

⬅駆使するテクニック自体は、コレまでとほぼ同じ。集中力だけは切らせないように!

Pattern 1 コマンダーボーナスを逃すな!

ミサイル砲が2台とヘリコプター4機が現れる。ミサイルをカウンターアタックで撃ち返し、ヘリコプターをすべて破壊してコマンダーボーナスをゲットしよう。これを逃すと、残りタイムが厳しくなってしまうぞ!

⬇兵士も1体ずつ、ロックオンで確実に倒してHIT数を稼いでいきたい。

⬆ヘリは下から順に破壊していくと全滅させやすい。

Pattern 2 ルフィアンの群れ

ルフィアンが下から現れる。攻撃のポイントは、背景の空母の上にあるレーダー。これを破壊するとアイテムが出現する(体力がないときはライフ)ので、忘れずに破壊しておきたい。

⬆このレーダーを破壊すれば、ライフが出現する。必ず取りたい。

Pattern 3 兵士たちを倒そう。

空母の表面をスレスレで飛ぶシーン。空母の上には、兵士が大量に整列しているので、ロックオンして逃さず倒していきたい。ちなみに、こちらが攻撃を受けることはない。

⬆画面に惑わされず、甲板上の兵士たちを倒そう。

ノーマル・ハードのみ出現

BOSS 4 ボス4 MOTHER CROW マザークロウ

撃破ポイント
- ●爆撃機のミサイルを利用せよ
- ●本体にはカウンターアタック攻撃
- ●編隊を攻撃してHIT数を稼ごう

HP	
E	—
N	200
H	200

ノーマル・ハードだけの特殊なバトル

ノーマル以上のプレイのときだけ、戦闘機の巨大編隊と共に大きな飛行艇が現れる。この飛行艇は、攻撃してこない代わりに、ハッチから戦闘機を何機も出撃させてくる。ポイントは、ミサイルを連射してくる爆撃機。このミサイルをカウンターアタックで撃ち返して飛行艇を攻撃していこう。

⬇耐久力がかなり高いが、ショットでも十分倒すことができる。

⬆周りにいる戦闘機の大群は攻撃せずに画面を通過していく。

攻撃パターンと対処法

戦闘機を出動させる

マザークロウは出現直後、数機の戦闘機に囲まれている。だが、戦闘機を含め、攻撃してこないので、周囲の戦闘機を破壊しながら本体の耐久力を減らしていこう。その後、マザークロウ本体からさらに戦闘機が大量に出撃し始める。余裕があったら倒していこう。

⬆まずは護衛を無視して、本体を攻撃して耐久力を半分くらいに減らす。

⬆その後、大量の戦闘機がマザークロウから出撃する。

爆撃機襲来

戦闘機の群れと共に、ミサイルを連射するステルス型の爆撃機が出現する。このミサイルはカウンターアタックが可能なので、マザークロウに撃ち返して、ダメージを与えていこう。その際、戦闘機にミサイルが当たらないように、マザークロウをロックオンするといいぞ。

⬇爆撃機のミサイルを、マザークロウに撃ち返すと、かなりダメージを与えられる。耐久力が残っている場合はコレで。

⬆マザークロウを倒すと爆発。周りの戦闘機は、爆発に巻き込まれて消滅する。戦闘機はマザークロウの撃破前に倒せ!

3機のロボットを破壊せよ!

マザークロウを破壊すると、セントリーマシナリィが3機現れるが、これも爆撃機のミサイルを撃ち返せば一撃で破壊が可能。ライフやタイムなどのアイテムを出すので、必ず破壊しておきたい。ただし、この敵を破壊する前に、マザークロウが爆発してしまうと、シーンが変わりアイテムが取れなくなくる。注意せよ。

⬆⬅この敵が放つ巨大な光弾は、前の戦いと同じようにダブルジャンプで避けること。ミサイルをカウンターアタックせよ。

単語解説 MOTHER CROW マザークロウ(母親鴉)
ARMED VOLUNTEERS AIRCRAFT(武装ボランティア　エアクラフト)
武装ボランティア 航空兵器運搬用航空母艦 戦闘機「クロウ」を大量搭載

BOSS 5 ボス5 MALACIA マラキア

撃破ポイント
- ●ブラッドの戦闘機を集中攻撃せよ
- ●カウンターアタックでブラッドを攻撃
- ●タックルはローリングで回避

HP	
E	250
N	250
H	250

戦闘機上のブラッドを攻撃!!

ブラッドが率いる戦闘機編隊との戦い。戦闘機は、ブラッドを含めて5機出現する。攻撃のパターンは大きく分けて4種類あり、それらの攻撃はブラッドが倒れるまで一定の順番で繰り返される。ミサイルやバルカン砲など不意を突いてくる攻撃もあるので、攻撃パターンをぜひ覚えておきたいところだ（詳しくは下のカコミを参照）。

←狙うはブラッドが乗っている戦闘機ただひとつ!!

攻撃パターンと対処法

ブラッドの攻撃パターン

↑カウンターアタックが可能なミサイルを連射する。

↑旋回しながら、体当たりを仕掛けてくる。

↑ビーム（緑）。ブラッドが緑色のビームを放つ。

↑ビーム（赤）。5機の戦闘機で囲みビーム攻撃。

繰り返し

①カウンターアタックでブラッドを攻撃！

ミサイル連射攻撃をカウンターアタックするときは正面に立たず、ミサイルが当たらない位置から仕掛ければ安全だ。ミサイル攻撃中のバルカン攻撃は、ジャンプで回避。ブラッドの戦闘機を狙おう。

↑←カウンターアタックは正面から少しズレて仕掛けよう。そうしないとミサイルが直撃するぞ。

ミサイルで支援機を倒すと…

この段階で支援機を2機以上破壊してしまうと、③の時にブラッドの戦闘機の両翼から2機の小型機が放たれ、援護射撃してくる。イージーとは思えない激しい攻撃を仕掛けてくるので注意しよう。

②体当たり攻撃

旋回しながら体当たりをする。2回めの旋回にタイミングを合わせてローリングで回避しよう。攻撃はジャンプ＋ソードだ。

←ローリングで避けるのが一番確実。

③ビーム（緑）

ブラッドがビームを放つ。ジャンプで回避が可能だ。攻撃前にブラッド本人を攻撃しておけば、ビームを撃たなくなる。

←左右のダブルジャンプで回避可能だ。

④ビーム赤

5機の戦闘機でアイランを囲んでの総攻撃。ブラッド以外の支援機は、攻撃されるとしりぞく性質があるので覚えておこう。

←支援機を攻撃してしりぞかせよう。

単語解説
MALACIA マラキア（ラテン語で凪（なぎ））
AIRCRAFT FOR THE BRAD CUSTOM（ブラッド専用機）
武装ボランティア ブラッド専用に改良されたハリアー 操縦者の双子姉妹と精神感応

中盤最大の山場！

巨大空中戦艦戦

ブラッドに勝利すると、巨大な空中戦艦との戦いに突入。この戦いは、大きく5つの戦闘シーンに分けることができ、どの攻撃も厳しいものばかり。攻撃パターンをいかに早く覚えることができるかが、勝利のカギとなってくるぞ。集中力を切らさぬよう、気合を入れて挑むべし！

ステージの流れ

P.53
↑ビーム弾。戦艦上部に設置された発射口から放たれる。

P.54
↑レーザー砲。戦艦後部からミサイルと共に発射される。

P.55
↑ビーム＆ホーミングレーザー。戦艦の裏側での戦い。

P.56
↑電磁波。戦艦中心部の壁から放たれる攻撃。

ボールスター（P.57）

Pattern 1 弾が発射される前に砲台を壊してしまおう

戦艦上部には、ビーム弾を放つ砲台がいくつも並んでいる。これらの砲台は耐久力が低いので、現れた瞬間に攻撃すれば、ビーム弾を撃ってくる前に破壊することが可能。照準を画面中央のわずかに右側に置いておき、砲台が画面上に現れると同時に破壊していこう。撃ち逃してしまった場合、落下するビーム弾は左右の移動、横からくるビーム弾にはローリングで避けていこう。ちなみに、戦艦上部の先端と後部にある灰色の部分を破壊するとアイテムが出現するぞ。

←照準をこの位置に置いて砲台を破壊していこう。

上からの弾のよけ方

↓戦艦上部左側の砲台の弾は上から落ちてくるので…。

↑左右の移動を微調整して避けていこう。

横からの弾のよけ方

↓戦艦上部右側の攻撃は、弾が横からくるので…。

↑タイミングを合わせて、ローリングで避けよう。

NORMAL ノーマル 下段のふたつの砲台を破壊せよ

イージーでは、左側面にある砲台の攻撃が落ちてくるビーム弾であったのに対し、ノーマルでは左右から画面を横切るビーム弾に変化する。また、砲台自体の耐久力が高くなっており、撃ち逃がしやすくなっているので注意。この場合は、すべての砲台を壊そうとせず、下段のふたつだけ（右の写真参照）にしぼり破壊。これで、ほとんど攻撃されなくなり、かなり楽になるぞ！

↑画面に出現すると同時に破壊していこう。

↑下段のふたつの砲台を破壊すれば、かなり楽だ。

HARD ハード ホーミングレーザーに注意！

ビーム弾などの対処法は、ノーマルと同じく、ローリングで回避していくのがベスト。ただし、ハードでは戦艦後部からホーミングレーザーが発射されるので、そこだけは気をつけよう。

←ホーミングレーザーは、出現と同時に破壊しておきたい。

Pattern 2 左右に移動しながらカウンターアタック！

戦艦後部に移動して噴射口を攻撃する。この戦いでは、6本のレーザーとミサイルが複合攻撃を仕掛けてくる。弱点はそのレーザーとミサイルが放たれる部分なので、ロックオンで攻撃するように。このレーザーは常に左右に揺れているが、じつは、中央の2本のレーザーの間で左右に移動していれば、ギリギリ当たらないのだ。この左右への移動を繰り返しながら、飛んでくるミサイルをカウンターアタックで撃ち返していき、大ダメージを与えてやろう（詳しい対処法は下の連続写真を参照のこと）。

⬆中央のレーザーとレーザーの間にいればジャンプする必要もないのだ。

いろいろな場所を破壊しよう

このシーンでは、中央の弱点のほかに、その周りにある4つの噴射口も破壊することができる。ここを破壊すると、タイムやボーナスなどのアイテムが出現するので、余裕があるならば狙っていこう。このほかにも戦艦には破壊可能な場所がある。いろんな場所を攻撃してみよう。

⬇戦艦低部のタテに並んでいる突起状の装置も破壊可能だぞ。

⬆ホーミングレーザーを放つ砲台の手前にある装置も破壊可能。

攻撃の避け方

⬆中央の2本のレーザーとレーザーの間に立ち、弱点部分をロックオン。

⬆レーザーの動きに合わせて、アイランを左端に移動させる。

⬆その後に右端に移動する。ミサイルを撃ち返しながらこれを繰り返そう。

NORMAL ●ノーマル スクロールがキツイ

レーザーの本数は同じだが左右の揺れ幅が大きいため、ジャンプしてとなりのスペースに移動しないとレーザーに当たってしまう。6本のレーザーの内、中央の4本のスペースを使って対応していこう。

⬆戦闘が始まったら、早めに右(左)のスペースに飛び移っておき、敵のミサイルをカウンターアタックしていこう。ギリギリまでこのスペースで粘るのだ。

⬆スクロールが中央に戻ってきたら、ミサイルに注意しながら正面→左側と一気に移動しよう。ダブルジャンプなら一気に反対側まで飛び移ることも可能だ。

⬆このスペースで、ミサイルを撃ち返し、スクロールが中央に戻ったら、一気に反対側へ移動。この行動を繰り返せばOKだ。

HARD ●ハード 短いレーザーが追加

スクロールの揺れ幅の大きさ自体はノーマルと同じだが、6本のレーザーの間に、さらに放射時間の短いレーザーが1本放たれる。この短いレーザーを、いかにうまく回避していくかがポイントになる。

⬆開始と同時に左のスペースに飛ぶ。レーザーが一番右に寄った時に短いレーザーが来るので、ミサイルに注意しつつ垂直ジャンプで回避しよう。

⬆左スペースで粘り、左へのスクロールが始まったら、そのまま滞空時間を稼いだダブルジャンプ＋移動で正面のスペースを飛び越え、一気に反対側に移動。

⬆右側のスペースでも同じように、短いレーザーをジャンプで回避し、右スクロールが始まったら、一気に反対側へ移動する。

単語解説		
EARTH EYELID“REAR CRATER” アースアイリッド“リアクレーター”（地球の瞼“後部砲門”）	ORBIT DIFFENCEVE INITIATIVE（衛星軌道防衛機構（G＆R））	G＆R社開発の国際兵器 巨大化したサキを排撃せんと送り込まれた、成層圏防衛システム

Pattern 3 ビーム＆ホーミングレーザー

戦艦の裏側に回って、左右に設置されている砲台を破壊していく。この場面で注意したいのが青色のホーミングレーザー。画面上に2本出現してしまうと避けるのが極めて困難になる。発射される前に左右どちらかの砲台を必ず破壊すること。破壊に失敗してしまったら、下で紹介している避け方を参考にしてほしい。

⬅左右どちらかの砲台を、前もって破壊していこう。

オレンジ弾の対処法 左右移動で避けよう

上から落ちてくる弾は、左右の移動で避ければ特に問題ない。この時点で、次の砲台が現れる位置に照準を置いておけば、今後の展開が楽になるぞ。

⬆シーンが始まって最初のふたつの砲台からの攻撃がこのオレンジ弾。左右の移動で回避。

青いレーザーの対処法 片方の砲台を速攻で破壊していこう！

ホーミングレーザーを2本同時に撃ってくる厄介な攻撃。できればどちらか一方の砲台を、ホーミングレーザーが放たれる前に破壊しておきたい。次の砲台の出現地点に照準を置き、出現直後に破壊するパターンが理想的だ。ちなみに片方の砲台を破壊すると、残った方のホーミング性能が高まりスピードも増す。

⬆片方の砲台を破壊すると、左のレーザーが寄ってくるので……。

⬇すぐにローリングで反対側へ移動しよう。

⬆照準の位置は変えずに右にローリング。これを繰り返そう。

NORMAL ●ノーマル ホーミングレーザーの性能がアップ

レーザーが発射されたら、どちらか片方の砲台を攻撃しつつ、画面端でレーザーを引きつけてからローリングで一気に離脱する、というパターンが基本。ただし、ホーミングレーザー砲の耐久力が上がり、レーザーのスピード自体も高くなっているので注意が必要だ。

⬆戦闘開始直後に、オレンジ色のビームが左右から来る。

⬆これは、ジャンプかローリングで避けていこう。

⬆ホーミングレーザーは、画面端でうまく引き寄せてから。

⬆ローリングで一気に距離を離そう。コレが基本の対処法。

HARD ●ハード 脅威のホーミング性能

レーザーのホーミング性能がさらにアップする。片側の砲台の出現位置に照準を合わせ、出現と同時に破壊しておこう。ただし、片方の砲台を壊すと、残ったほうのレーザーのホーミング性能がアップする。引き寄せてからのローリングなどで対処。

⬅⬆レーザーの対処法はノーマルと同じ。画面端で引きつけ、ギリギリのところでローリングで回避していく…。

➡その後の反応を見て、照準を動かさずに、ダブルジャンプやローリングで避ける。そして、次の砲台を破壊する。

Pattern 4 攻撃パターンを覚えてコアを破壊せよ！

巨大な空中戦艦のコアに向かって、電磁波の中を進んでいくシーン。左右から発射される電磁波の攻撃パターンはランダムではなく、決まっている。下のカコミに難易度別の避け方を掲載してある。これを参考にプレイしていこう。なお、ノーマルの場合は左右が逆になるパターンもあるので注意!!

電磁波の発動	電磁波の対処法
1	特に動く必要なし
2	特に動く必要なし
3	ジャンプ
4	ジャンプ
5	右へローリング
6	左へローリング
7	右へローリング
8	左へローリング
9	ダブルジャンプ
10	特に動く必要なし

←最初のふたつはジャンプさえしなければ、ダメージを受けることはない。

←3つめはジャンプ。ダブルジャンプすると4つめに当たるので注意。

←移動でも、避けられるがローリングなら確実に避けることができる。

←9つめは、ダブルジャンプで避ける。少し早めに入力するのがコツだ。

NORMAL ノーマル
ひとつめの電磁波の見極めが重要

基本的な避け方は下の表のとおりだが、たまにパターンが左右逆になることがある。ひとつめの電磁波が右か左かで判断しよう。

電磁波の発動	電磁波の対処法
1	左(右)へローリング
2	右(左)へローリング
3	左(右)へローリング
4	右(左)へローリング
5	特に動く必要なし
6	ジャンプ
7	右(左)へ移動
8	中央へ移動
9	左(右)端でジャンプ
10	中央へ移動
11	右(左)へローリング

←ジャンプ後は、右(左)端に立っていれば電磁波に当たらない。

←中央に移動して電磁波を潜り抜けたら、すぐに左(右)に移動。

←左(右)端に立って、ジャンプで飛び越えていこう。

←最後は右(左)にローリングして、電磁波を潜り抜ける。

HARD ハード
避けるタイミングが難しいぞ

ノーマルと同じく、ランダムで電磁波のパターンが左右逆になる。また、避けるタイミングは全体的にシビアなので要注意。

電磁波の発動	電磁波の対処法
1	左(右)へローリング
2	右(左)へローリング
3	右(左)端でジャンプ
4	特に動く必要なし
5	右(左)端でダブルジャンプ
6	特に動く必要なし
7	左(右)ローリング
8	特に動く必要なし
9	右(左)ローリング
10	特に動く必要なし
11	中央へ移動

←右(左)端でジャンプしたあとは、その場にいれば大丈夫。

←この左(右)ローリングは、かなり早いタイミングで仕掛けろ。

←少し右(左)に移動してから右(左)ローリング。早めに仕掛けよう。

←最後は中央に移動して電磁波の門を潜る。立ち位置に注意。

BOSS 4 ボス4 POLESTAR ポーラスター

撃破ポイント
- マニュアル攻撃で撃つのが理想的
- サキの攻撃は弾丸を盾にして避ける
- 弾丸が近づいたらソード連打！

HP	
E	380
N	380
H	380

覚醒したサキに放たれた弾丸を破壊せよ

巨大戦艦から撃ち出された弾丸を、サキに当たる前に破壊すればクリアとなる。弾丸は左右に揺れるため、正確なアナログ操作を要求されるが、難易度がイージーなら、ロックオンでもギリギリ倒すことはできる。弾丸を破壊できずサキに当たってしまうと無条件でミスとなる。

↓弾丸の攻撃にもたついて、そのままサキに当たると、残りの体力に関係なくミスとなってしまうので、気をつけよう。

↑アナログ操作が苦手な人は、戦闘開始後、すぐに弾丸にロックオンして、攻撃し続けよう。イージーならこれでOK。

攻撃パターンと対処法
できるかぎり攻撃を当て続ける

基本的に、弾丸が遠くにある時はショットで、近づいてきたらソードで攻撃する。残りタイムが83～82秒になると、覚醒したサキがビームを撃ってくるので、弾丸の陰に隠れよう。難易度が上がってもこの基本は同じだ。

↓残りタイムが73秒をきった辺りでソードが使えるようになる。弾丸に向けて思いきり、斬りまくるのだ！

↑サキのビームは、弾丸の陰に移動して盾にする。当たると、一瞬行動不可能になる。

NORMAL ノーマル HARD ハード
照準はマニュアルで挑め！

基本的な対処法は同じだが、弾丸の耐久力が上がっているため、威力が劣るロックオン攻撃で弾丸を破壊するのは難しい。したがって、照準はマニュアルにして攻撃するようにしよう。アナログ操作は微妙な動きを要求されるので決して気を抜かないようにしよう！

↑攻撃は、基本的にマニュアルで行う。あせらずに弾丸に照準を重ねていこう。

↑サキの撃つビームの射撃間隔も短くなる。一度、攻撃を食らうと連続して受けてしまうので注意しよう。

対巨大戦艦戦のセントラルコマンダーボーナスの取り方

左ページで解説している電磁波を全部突破して、巨大戦艦のコアに近づいたところ(右の写真を参照)で、攻撃ボタンを連打すると、巨大戦艦のコアを破壊することができる。これで、セントラルコマンダーボーナスが加算されるぞ。途中でダウンしたりすると、攻撃が間に合わないこともあるので注意しよう

←ダメージを受けて転んでしまうと、コアが破壊できなくなるので注意。

→コアを破壊するためには、電磁波を完璧に避ける必要があるのだ。

電磁波攻撃をきり抜けてソード攻撃だ!!

単語解説		
POLESTAR ポーラスター（北極星）	LIMITED RANGE HEATBOMB（使用範囲限定　熱圏爆弾）	G＆R社開発の国際兵器 アースアイリッドから射出された、大型熱圏爆弾

Stage 2-3

STORY サキの失った心を取り戻すために、アチガアイランに見せたモノは…。

アイランの未来の一部か!? その結末は……？

目標 SCORE & HIT	32,500,000点 1,450HIT

ステージの流れ

SCENE 1 シーン1 オオカミの群れ1 → 中ボス BOSS 1 ボス1 モールシーマーその1戦 → SCENE 2 シーン2 オオカミの群れ2 → リプレイ → SCENE 3 シーン3 ホタルの群れ1 → 中ボス BOSS 2 ボス2 モールシーマーその2戦 → SCENE 4 シーン4 ホタルの群れ2 → リプレイ → 中ボス BOSS 3 ボス3 ジェリーシーマー戦

SCENE 5 シーン5 カメの群れ1 → 中ボス BOSS 4 ボス4 モールシーマーその3戦 → SCENE 6 シーン6 カメの群れ2 → リプレイ → SCENE 7 シーン7 カンガルーの群れ → 中ボス BOSS 5 ボス5 モールシーマーその4戦 → リプレイ → ボス BOSS 6 ボス6 バースモデルその1戦 → ボス BOSS 7 ボス7 バースモデルその2戦

※ボス7のバースモデルその2は「ノーマル・ハード」のみ出現

壮絶！ 列車の中でのルフィアンとの戦い！

このステージは、疾走する列車の内部で戦闘を行う。それぞれのシーンは、列車の車両で区切られた形になっているのだ。前半の部分は比較的難易度が低いので、2－2での激闘をクールダウンしてくれる一服の清涼剤となってくれるハズ。ザコ敵が数多く出現するのが特徴で、このステージ全体で200HITは稼ぐことが可能だ。ただし、後半になると厳しくなるので覚悟しておこう。

⬇このステージは、車両ごとに敵の攻撃が変わっていくのだ。車両ごとに攻撃法を変えよう。

⬆ザコ敵が大量に出現するので、HIT数も多く稼げる。1体も逃さぬことがハイスコアへの道！

2－3に登場する主なザコ

オオカミ

シーン1、2に登場する敵。走り寄って飛びついてくるタイプと、壁に張りついて弾を撃ってくるタイプがある。

ホタル

シーン3、4に登場する敵。何もない空間から大量に現れ、近づいてくる。簡単に倒せるため、HIT数稼ぎに最適だ。

カメ

シーン5、6に登場する敵。床一面に並んで、遠くから近づいてくる。耐久力が高い。天井から襲うタイプもあるぞ。

カンガルー

シーン7で登場する敵。ヒョコヒョコと近づき、飛びついてくるタイプと、遠くから弾を吐いてくるタイプがいる。

SCENE 1 SCENE 2 シーン1 シーン2 オオカミの群れ1&2

ソードをメインに戦え

オオカミには、突進してきて飛びついてくるタイプと、壁に張りついて弾を吐いてくるタイプのふたつの種類に分けられる。実戦では、これらふたつの攻撃を同時に仕掛けてくるので注意するように。

⬆オオカミは奥のドアから現われる。ドアに照準を合わせ、撃て!!

⬅ターゲットボーナスはオオカミをソード攻撃しながらショットで破壊。

オオカミの攻撃パターンは2種類

光弾を吐く

壁に張りついて撃ってくる。カウンターアタックで返せ。

飛びかかる

アイラン目掛けて飛びつく。引きつけてソードで攻撃だ。

HARD●ハード 攻撃パターンが変化

単純にオオカミの出現する数が増え、攻撃も激しくなる。特に、壁に張りつくタイプのオオカミは、手前に消える時に、こちらに襲いかかって来るようになるので注意。この場合もソードで攻撃していくのだ。

⬅壁に張りつくオオカミが飛びついてくるぞ。

BOSS 1 ボス1 MOLE SEEMER モールシーマー その1

撃破ポイント
- ●弱点の頭部を集中攻撃
- ●毒液は左右に避ける

E	100
N	100
H	100

HP

モールシーマーとの戦いは全部で4回あるぞ

オオカミの群れをある程度倒すと、天井からモールシーマーが現れる。このボスとは、このステージで、今後4回戦うことになり、攻撃パターンが毎回変化するので注意。1回めの戦いでは、毒液を吐く攻撃を仕掛けてくる(右のカコミ参照)。弱点は頭の部分で、約25秒が経つと逃げてしまう。倒せばライフやタイムなどを出すので逃さずに倒そう。

⬆モールシーマーの弱点は、頭の部分だ。少しでももたつくと、すぐに逃げてしまうので注意が必要だ。

⬆ロックオンで攻撃しながら、オオカミの吐く光弾をカウンターアタックして、大ダメージを狙っていこう。

攻撃パターンと対処法

毒液を吐く

口から、灰色の液体を放射線状に吐いてくる攻撃。一回めの毒液攻撃を画面端で避けたら、画面中央でモールシーマーの頭部にロックオンをして攻撃。逃げ場がない場合は、ローリングで避けること。

単語解説

MOLE SEEMER モールシーマー (土竜擬態者)	RUFFIANS COMMANDER (ルフィアン指揮系統)	10年後のルフィアン模擬体 覚醒したサキに率いられ米国侵攻したと、模擬される

SCENE 3 SCENE 4 シーン3 シーン4 ホタルの群れ1&2

ホタルを倒してHIT数を稼ごう！

シーン3、4の車両では、何もない空間から緑に輝くホタルが大量に現れてくる。ショットで1体ずつ攻撃しながら、近づかれたらソードで一気に倒していこう。まず問題なく倒せるはずだ。注意したいのは、ホタルの群れに混じって飛んでいる赤い鳥のようなルフィアン。放っておくと、弾を撃ってくる厄介な敵だ。現れたら最優先で攻撃して倒してしまおう。

➡何もない空間から大量に現れる。逃さないように戦おう。

⬆奥に飛んでいる赤い鳥は、放っておくと弾を撃ってくるので、現れたら優先的に倒すこと。

⬅足元に、いきなり現れることもあるので注意しよう。出現したらすかさずソードで攻撃していこう。

BOSS 2 ボス2 MOLE SEEMER モールシーマー その2

撃破ポイント
- ロックオンで攻撃
- 爆弾をカウンターアタックで撃ち返そう

HP	
E	100
N	100
H	100

こんどの攻撃は爆弾！同時に現れるホタルにも注意！

モールシーマーとの2度めの戦い。今度は爆弾を落としてくる（詳しい戦術は下のカコミ参照）。また、モールシーマーと同時に、ホタルも出現するので同時に注意が必要だ。近づかれたらソードで撃ち落としていこう。

⬅このモールシーマーはすぐに逃げていく。無駄のない攻撃を行え。

攻撃パターンと対処法

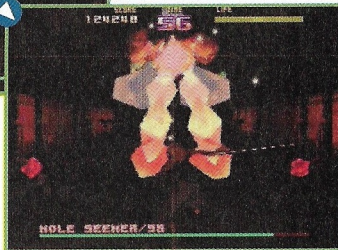
爆弾攻撃

口から爆弾を2個ずつ落としていく。落ちた爆弾は、数回弾んでから爆発するぞ。この爆弾は、カウンターアタックが可能なので、モールシーマーの弱点である頭部にロックオンして、大ダメージを与えよう。この時の立ち位置は、攻撃が当てやすいモールシーマーの真正面が最適。ただし戦闘開始から約15秒が過ぎると、モールシーマーは逃げてしまうぞ。

まずはロックオンを……

⬅モールシーマーが吐き出すこの爆弾はカウンターアタックが可能。モールシーマーにロックオンして攻撃しながら……。

撃ち返す！

➡爆弾をソードで撃ち返せば、一気に大ダメージを奪うことができるぞ。正面に立って攻撃するのがコツだ。

BOSS 3 ボス3 JELLY SEEMER ジェリーシーマー

撃破ポイント
- 画面端に移動して動きを止める
- 光弾はジャンプで避ける
- 巨大な光弾はダブルジャンプで避ける

HP	
E	120
N	120
H	120

左右に揺れる動きが非常にやっかいだが……

ジェリーシーマーの攻撃は、光弾を連続で撃つパターンと、巨大な光弾を撃つパターンの2種類がある。どちらの攻撃もまともに戦うと苦戦してしまうのだが、下のカコミで説明する方法で戦えば、簡単にクリアできるはず。また、このボスは常にアイランの正面に位置しようと、左右に揺れるため、照準を合わせづらい。だが、アイランが画面の端にいれば、その動きが固定されるので、狙いが定めやすくなる。マニュアルでの攻撃も簡単に当たるようになるぞ。

⬆画面の端にいれば、やっかいな左右の揺れもなくなり、マニュアルでの攻撃が簡単になる。

攻撃パターンと対処法

①光弾を連続で撃つ

光る誘導弾を連続して撃つ。これは、画面の端でジャンプすれば飛び越えることができる。

➡画面の端でジャンプしながら、マニュアルで攻撃し続けよう。

②巨大な光弾を撃つ

パワーをタメこんでから、巨大な光弾を撃つ。ホーミング性能が高くスピードがあるため、厄介。だが、この攻撃も画面の端での素早いダブルジャンプで回避可能だ。

➡画面の端で待って十分に引きつけてから……。

⬇ダブルジャンプで回避。素早く入力せよ。

NORMAL ノーマル

ダブルジャンプを有効に使う

ノーマルでは、光弾の連射速度が上がるので、1発1発をジャンプで飛び越えるのは無理。この難易度では、ダブルジャンプを使って、光弾を2発まとめて飛び越えていこう。ダブルジャンプで、滞空時間をうまく調節するのがコツだ。

⬅光弾の連射速度が上がるので、1発めをジャンプで回避したら……。

➡追加入力でダブルジャンプ！ これで2発めの光弾も飛び越すことができる。

HARD ハード

さらに連射速度がUP！

ノーマルよりも、さらに光弾の連射能力が増してくるが、ハードも画面端でのダブルジャンプで避けられる。ノーマルと同じように2発ずつ飛び越えるのは同じだが、ダブルジャンプの入力は素早く行う必要があるぞ。

⬅1発めの光弾を飛び越えた直後に、ダブルジャンプを入力し、滞空時間を調節。

➡うまくいけば、2発めを飛び越えて着地できる。以後、これを繰り返そう。

単語解説

JELLY SEEMER ジェリーシーマー（水母擬態者）	RUFFIANS COMMANDER（ルフィアン指揮系統）	10年後のルフィアン模擬体 覚醒したサキに率いられ米国侵攻したと、模擬される

SCENE 5 SCENE 6 カメの群れ1&2

シーン5 シーン6

耐久力の高いカメはソードで連打！

集団で床をびっしりと埋め尽くしながら、ジワジワと近づいてくるタイプと、天井に張りつきながら近づき、上からポトポトと落ちてくるタイプの２種類の行動パターンがある。基本的な倒し方は、ショットで攻撃し、近づいてきたらソードの連打で破壊していくという戦法。ただし、天井にいるタイプは、ショットで攻撃して一度床に落としてから、攻撃する必要があるぞ。

➡耐久力が高いので、接近してからソード連打で破壊しよう。

⬆遠距離のカメは暗くて見づらい。ここはカメの光っている目を目印にして攻撃していくしかない。

⬅天井から現れるカメは、めんどうだがショット攻撃すること。そうしないと、頭の上に落ちてきてダメージを受けるぞ。

BOSS 4 MOLE SEEMER モールシーマー その3

ボス4

撃破ポイント
- 頭部をマニュアルショットで攻撃
- 床を進んでくるカメに注意

HP	
E	50
N	50
H	50

確実&着実にダメージを与えろ

３回めとなるモールシーマーとの戦い。今回は、両腕から炎を噴出する攻撃を仕掛けてくる（対処方法は右のカコミ参照）。このモールシーマーは、一定時間攻撃されると片手で顔を覆って弱点をガードする行動をとる。少しずつ地道にダメージを与えていくようにしよう。途中、襲ってくるカメを撃退しながら攻撃しよう。

⬆ガードの隙間をうまく狙えば、ダメージを与えることができる。

攻撃パターンと対処法

炎を放出する

その場にずっと立っているとダメージを受けるので左右に移動してかわそう（逃げ場がないときはローリング）。また、ダメージを与えてひるませることで、炎攻撃をやめさせることもできる。覚えておこう。

⬆炎がこちらに届く前に、攻撃していきたい。

連続ソード攻撃のコツ

ショットボタンを連打しすぎると、ソード攻撃を連続で出しづらくなるので注意。コツとしては、連打するのではなくタンタンタンと少し余裕をもって押すような感じ。カメに対しては、特にこのソードの連続攻撃が重要になってくる。

⬆連打しすぎないように、少し余裕を持ってソード攻撃を出すと…。

⬆剣をスキなく連続で振る。縦→横と斬りつけたら、成功している証だ。

SCENE 7 カンガルーの群れ

シーン7

カンガルーの爆発に気をつけろ

座席が並んだ車両での戦闘。奥のほうから、カンガルーが近づいてくるので、画面の中央に陣取って１体ずつ倒していく。ちなみに並んでいる座席はすべて破壊可能。壊すとアイテムが出現する。なお、途中で座席を走り抜けるシーンがあるが、この時にソードを連打すれば、通路の途中にある座席も破壊できるぞ。

⬆カンガルーが撃つ弾は、カウンターアタックが可能。うまく利用しよう。

⬆カンガルーは近づくと飛びかかり、爆発する。左右に避けてソードで攻撃。

⬅座席は、先に片側１列を集中して破壊しておき……。

⬅方向転換する時にもう片方の列をソードの連打で破壊。

BOSS 5 MOLE SEEMER モールシーマー その4

ボス5

撃破ポイント
- 正面に立ってマニュアル攻撃
- パンチは垂直ジャンプで避ける
- カンガルーの自爆攻撃は要注意

HP	
E	80
N	80
H	80

パンチ攻撃とカンガルーの複合攻撃に気をつけよう！

モールシーマーとの戦いはコレが最後。左右のパンチを繰り出す攻撃を仕掛けてくる（詳しい対処法は右のカコミ参照）。この攻撃のほかに、座席の奥からカンガルーが襲ってくるので注意しよう。このカンガルーは飛びついたあと、着地すると爆発するので、できれば空中にいる間に、ソードで倒しておきたいところだ。

⬆頭部を攻撃しながら、パンチやカンガルーにも気を配って戦おう。

攻撃パターンと対処法

左右にパンチを放つ

文字通り左右のパンチ攻撃。モールシーマーの正面に立ってダブルジャンプでパンチを避けながら攻撃を加えよう。ただし飛んでくるカンガルーには注意！

⬆右を打とうとして左を打つ、フェイントも仕掛けてくるぞ。

NORMAL ●ノーマル HARD ●ハード パンチのフェイントに要注意！

ノーマルとハードでは、パンチのフェイント攻撃（右パンチのモーションを見せておいて左パンチを打つ）の頻度が高くなるので注意。それにより、ダブルジャンプで避けるタイミングも変わってくるので、パンチを見極めて避けていこう。飛んでくるカンガルーはジャンプ&ソードで攻撃だ。

⬅右のパンチを打つモーションを見せておきながら、左のパンチを打ってくるので注意しよう！

➡うまく見極めて、ダブルジャンプで避けよう。その間にもカンガルーが飛んでくるぞ！

BOSS 6 ボス6 BIRTH MODEL バースモデル その1

撃破ポイント
- ●光弾をカウンターアタックせよ
- ●レーザーを放つ塊を最優先で破壊する
- ●触手のレーザーはローリングで回避

E	1150
N	1150
H	1150

行く手をふさぐ謎の塊をブチやぶれ！

モールシーマーを倒して先に進むと、天井から岩のような球体の塊が大量に落ちてきて重なって壁になる。この壁をすべて破壊すれば、ステージクリアだ。ただし、これを破壊しても一定時間が経つと上から新たに塊が落ちてくる。無駄なく破壊していく必要がある（詳しい対処法は下のカコミを参照）。

⬅積み重なったすべての塊を、素早く破壊すればクリアだ。

攻撃パターンと対処法

①光弾を撃つ

積み重なった塊のなかから、ランダムで光弾が発射される。この光弾はカウンターアタックが可能で、一撃で破壊できる。また、右のレーザー光線を撃つ塊を破壊する時も、この方法で。

⬆積み重なった塊のなかから、光弾が発射されてくるので……。

⬆コイツはカウンターアタックで、光弾を撃ち返して攻撃。

②レーザー光線

積み重なった塊のどれかが青く輝き、レーザー光線を撃ってくる。ポイントは、ここを破壊すると、そこを中心に、縦と横一列の塊が破壊されること。ここを優先的に破壊しよう。

⬆塊が青く輝き出したら、ジャンプでレーザーを回避しながら照準を合わせ…。

⬆カウンターアタック！成功すれば、その部分から縦横の１列の塊が壊れるぞ。

NORMAL ●ノーマル
塊から伸びる触手に注意！

積み重なった塊の中のどれかから触手が伸び、そこから青い稲妻を放ってくる。この攻撃は、ローリングで避けよう。触手が生えている塊を狙ってカウンターアタックをすれば、その触手を破壊することができるぞ。

⬆稲妻攻撃をジャンプで飛び越えることは難しい。ローリングで避けよう。

⬆触手を破壊するには、根元にある塊にカウンターアタックしなければならない。

HARD ●ハード
素早く正確な照準操作は必須！

触手が出現する間隔が短くなり、新たな塊もすぐに落ちてくるため苦戦は必至。レーザーを放つ青い塊をどれだけ破壊できるかが、カギとなってくるぞ。ちなみにこのレーザーを放つ塊は、壁のスミに出現する傾向があるぞ。

⬆レーザーを放つ塊はカウンターアタックを駆使して最優先で破壊していこう。

⬆触手もなるべく早めに破壊したい。とにかく正確なアナログ操作が重要だ！

単語解説		
BIRTH MODEL バースモデル（座直後体（擬態前））	RUFFIAN（ルフィアン）	10年後の模擬体、擬態前の姿サキBIに率いられ米国侵攻したと、模擬される

ノーマル・ハードのみ出現

BOSS 7 ボス7 BIRTH MODEL バースモデル その2

撃破ポイント
- ●ロックオンで攻撃
- ●振り子の勢いが増したら天井を攻撃
- ●爆弾はダブルジャンプで避ける

E	—
N	1150
H	1150

振り子の糸を断ち切るのだ！

難易度がノーマルかハードの場合、壁を破壊したあとに黒いコアが残り再び戦闘が始まる。この黒いコアは天井に糸を張り、振り子のように揺れながら、爆弾をばらまいてくる（対処法は下のカコミを参照）。基本の攻撃方法は、ぶら下がっている天井部分を攻撃して糸を切断し、コアを地面に落下させてダメージを与えていくこと。振り子に勢いがあるときにタイミングよく切断すれば、コアが壁などに当たって、大ダメージを与えられるぞ。

⬆うまくいけば、すごい勢いでコアが壁に当たり大ダメージ！

⬉コアが下を向いた直後に天井を攻撃するのがベストのタイミング。

攻撃パターンと対処法

爆弾をばらまく

黒いコアがばらまく爆弾は、１回バウンドしてから爆発する。ダブルジャンプと左右移動すれば、爆発の判定の小ささも手伝って、意外と簡単に避けることができるはず。振り子の勢いが十分に増したら、タイミングよく糸を切断して、コアを落下させ、大ダメージを与えること。

⬆爆弾はさりげなく、アイランに向かってくる。まずは画面の端に立って爆弾を引き寄せて……。

⬆天井に張り付いたら、即糸を切る。これを繰り返せば、爆弾攻撃を受けずに倒せる。

⬅ダブルジャンプで一気に反対側へ。爆弾をひきつけ、再び反対側へ…これの繰り返し。

協力プレイもお忘れなく！

照準とキャラの移動を同時に操作するのが難しい！　という人は、友だちとの協力プレイを試してみては？　これならひとつの動作に集中できるのでクリアできない難関ポイントも突破できるかも。でも友だちとの相性が合わないと…。

⬆ふたりであーだ、こーだ言いながら遊べるので楽しいぞ！

Stage 3-1

STORY 北海道の砂浜にテレポートしたサキとアイラン。そこに待ちうけていたモノは……。

北海道に上陸！ 新たなルフィアンとの攻防

目標 SCORE & HIT	38,000,000点 1,600HIT

ステージの流れ

決して気を抜かずに貪欲にプレイしよう！

北海道の砂浜を走り抜けるステージ。敵の攻撃は、2－2や2－3ほど激しくはなく、特に難しく感じるところはない。ただその分、ボスのスパイダーシーマーは強敵なので気を緩めずに挑みたい。

SCENE 1 シーン1 砂浜での戦闘

砂の住人たちに注意せよ！

このシーンは、砂の中から大量の敵が突然現れる。あわてずに対応するためには、敵の出現パターンを覚えることが必要になってくるぞ。出現する敵のなかで特殊な出現をするのは、いきなり顔を出してくる巨大魚。この敵は倒せないので避けることに専念すること。下のカコミで、このシーンの全体的な流れを追っているので、ぜひ参考にしてほしい。

シーン1の全体的な流れ

①トビウオの群れ

基本はマニュアルショット、近づかれたらソードで攻撃する。残さず倒していきたい。

←背ビレを出して横切るトビウオも逃さず倒そう。

②2体のホタテが現れる

左のホタテはすぐに巨大魚に食われるので、その前に倒してボーナスをゲットしよう。

←あらかじめ照準を合わせていないと、倒すのは困難。

③巨大魚に注意！

画面左側いっぱいに巨大魚が現れるので、右に回避する。トビウオはソードで倒そう。

←逃げ遅れたら、ローリングで回避していこう。

④目の前に現れるホタテは一気に斬る！

巨大魚出現後、トビウオの群れとホタテが4体現れる。これらは、ソード攻撃で一気に倒してやろう。

→4体のホタテは、少しだけ待ってから……。

←ソードの一撃で一気に倒していきたい。

⑤3体のホタテを倒す順番

さらに3体のホタテが現れる。これは右から出現した順に攻撃すると倒しやすいぞ。

←ホタテの吐くオレンジ色の弾は画面端で避けろ。

BOSS 1 ボス1 OCTPUS SEEMER オクトパスシーマー

撃破ポイント
- ●ソードで攻撃
- ●片側の触手は破壊しておく
- ●スミ攻撃に注意！

HP	
E	300
N	300
H	300

巨大なタコが相手！ 動きはノロイので楽勝！

砂の中から巨大なタコ型ルフィアンが現れる。このボスの弱点はズバリ頭の部分。動きが鈍く攻撃もそれほど激しくない。普通に戦えば簡単に倒せるはずだ（対処法は、下のカコミを参照）。余裕があるなら、触手を破壊すると現れるボーナスターゲットで得点稼ぎをしてもいいだろう。

←頭がのけぞっている時に、ソード攻撃は当たらないのだ。

攻撃パターンと対処法

スミを吐く

一定時間、頭部に対して何もしないでいると、スミを吐いて攻撃してくる。スミは、ホーミング能力が高く、避け続けるのが難しいので注意しよう。頭部をソードで攻撃すれば、後方にしりぞいてスミ攻撃を止めるので、常にソード攻撃を加えて、スミを吐かせないようにしよう。

←ショットだけで攻撃しているとスミ攻撃を受けてしまう。時おりソード攻撃を加えていくようにしよう。

→スミ攻撃は、タイミングが合えばダブルジャンプで避けることも可能だが、タイミングはかなりシビア。

触手から攻撃

頭部の周りからは6本の触手が伸びていて、その先から画面中央に向けて光弾を放ってくる。この時、左右どちらかの触手3本を破壊しておけば、破壊した側からの攻撃を避けられる。なお、破壊した触手は一定時間経つと再生するので注意しよう。

←6本の触手がすべてそろっている状態で攻撃をされると、逃げ場がなくなってしまう！　破壊して安全地帯をつくれ。

→触手を破壊すると、ターゲットボーナスが出現し、その後、触手が再生する。自信があるなら得点稼ぎをしてもいい。

触手を破壊してターゲットボーナス

触手を破壊すると、その場にターゲットボーナスが現れる。触手は破壊されても再生する性質をもっているので、うまく利用すれば高得点を稼ぐことができる。ただしこの戦いは約50秒で自動的に終わってしまう。狙いすぎに注意せよ。

↑ターゲットボーナスは、片側3本ずつ稼ぐと効率的だ。

NORMAL ノーマル HARD ハード 戦闘が長びくと巨大魚が出現

この戦いが長引くと、画面奥や手前から巨大魚が出現して触手を食べてしまう。その後、さらにサキに対して攻撃を仕掛けてくるので、移動で避けること。さらに長引くと、オクトパスシーマー本体を飲み込んでしまい戦闘が終了する。

↑ノーマルの残りタイムは約43秒、ハードは約35秒で戦闘終了。

単語解説		
OCTPUS SEEMER オクトパスシーマー（蛸擬態者）	RUFFIANS COMMANDER（ルフィアン指揮系統）	大営巣地を防衛するルフィアン 北海道浜辺近辺に潜伏する 他のルフィアンが寄生した足で攻撃

SCENE 2 迫る巨大魚
シーン2 アイランの後ろを追いかけろ

オクトパスシーマーを倒すと、巨大魚の群れがサキたちに襲いかかってくる。全部で6体現れるので移動しながら避けていこう。基本的には、先に走っていくアイランの後ろを追いかければいい。また、難易度によって、出現する巨大魚の数も変わってくる。下のカコミで、このシーンの全体的な流れを解説しているで、参考にしてほしい。

⬅アイランの後ろを同じように移動。できればホタテも倒したい。

シーン2の全体的な流れ

①アイランが逃げる
巨大魚が左側から現れるので右に避ける。アイランを追っているトビウオも倒そう。

⬆アイランを追うトビウオを倒してから、右に移動して巨大魚を避ける。

②右からの巨大魚
1体めの巨大魚を避けた直後に、右からもう1体現れる。すぐに左に移動しよう。

⬆右から左に移動しよう。少しでももたつくとダメージを受けるぞ。

③左からの巨大魚
左からいきなり現れる。落ち着いて、右へのローリングで確実に避けていこう。

⬆中央に現れるホタテもできれば破壊しておきたい。

④正面から巨大魚
画面中央あたりに現れる。右にも左にも移動で避けることが可能だが、オススメは右側だ。

⬅画面中央のわずかに左側へ現れるので、スペースの広い右に避けるのが基本。アイランの後ろを追おう。

⑤左右から巨大魚が現れる
左右から2体の巨大魚が顔を出すが、攻撃判定があるのは左の巨大魚。これは左に避けよう。

⬅左の巨大魚に気をつけよう。右の巨大魚の前にはホタテがいるので、余裕のある人は倒してしまおう。

NORMAL ●ノーマル HARD ●ハード 巨大魚の種類が増えるので注意！

難易度がノーマルやハードに上がると、上のカコミの③のあとと⑤のあとに巨大魚が新たに出現する。特に最後に2体が襲ってくるシーンでは、避けるのが難しいので注意しよう（対処法は右の写真を参考）。

⬆ダブルジャンプで巨大魚の間を飛び越えよう。

⬆突然目の前に現れる。右へローリングで避ける。

⬆ダブルジャンプ。空中で少し右に移動するのがコツ。

BOSS 2 SPIDER SEEMER スパイダーシーマー
ボス2

撃破ポイント
- ●マニュアルで攻撃
- ●火を吹く子グモは最優先で倒す
- ●緑の子グモの爆発に注意

HP	
E	100/120
N	100/120
H	100/120

やっかいな糸攻撃！ 北海亭に住みつく巨大グモとの戦い！

防波堤を駆け上がり、犬型ルフィアンを倒していくと、北海亭の建物の上にボスのスパイダーシーマーが登場する。このボスとの戦いは大きく分けて、北海亭の外と内部のふたつに分かれる。さらに残り体力によって攻撃パターンも変化するぞ。対処法は下のカコミを参照のこと。

⬅スパイダーシーマーは、小グモをたくさん送りこんでくる。

※HPが2つあるのは、2回戦闘があるためです。

攻撃パターンと対処法

①北海亭の外
ダメージを与えると、左右に動きながら4つの弾を吐く。画面左端に立って写真の位置を撃てば、照準を動かさずにダメージを与え続けることが可能。

⬆スパイダーシーマーの弾は、ダブルジャンプで確実に避けろ。

②北海亭の入り口
外での戦いで体力がなくなると、建物内部に逃げ込む。内部にアイテムがふたつ並んでいるが、これは左側を取ったあとに右にローリングすれば両方取れる。

⬆内部のふたつのアイテムはローリングをうまく使って取ろう。

③食堂での攻撃1
スパイダーシーマーは入り口に陣取ると、小グモを大量に吐き出してくる。100体くらい現れるので、残り時間に気をつけながらHIT数を稼ぎたい。残り体力が80以下になるとパターンが変わり、緑のクモと赤いクモが現れる。特に赤いクモは放っておくと天井と床に並んで、同時に炎を吐くので、優先的に倒していくようにしたい。緑のクモは倒すと爆発するので注意。

⬅赤いクモの炎はやっかい。床や天井に並ばれてしまう前にショット攻撃で倒してしまおう。

➡緑のクモは、攻撃すると爆発するので、近寄られる前に倒しておきたい。爆風に巻き込まれるな！

④食堂での攻撃2
スパイダーシーマーの残り体力が50以下になると、さらに攻撃パターンが変わり、中型のクモが新たに現れる。このクモは放っておくと強力な火炎放射攻撃を仕掛けてくるので、出現したら速攻で倒そう。そのほかに注意すべきは、ボスが放つクモの糸。この攻撃を食らうと動作が鈍くなり、その後強力な電撃を受ける。クモの糸に捕まったら、ローリングで脱出しよう。

⬅中型のクモはしつこくサキをマークしてくる。攻撃される前にショット攻撃で倒してしまおう。

➡クモの糸に捕まると、動きが鈍くなる。糸が放たれたらすぐにローリングで回避するように。

単語解説		
SPIDER SEEMER スパイダーシーマー（蜘蛛擬態者）	RUFFIANS COMMANDER（ルフィアン指揮系統）	大営巣地を防衛するルフィアン 北海道内地に展開する 原始的な擬態の部類

BOSS 3 ボス3 BIRTH MODEL バースモデル

撃破ポイント
- ●ロックオンで攻撃
- ●飛んでくる肉片はカウンターアタック
- ●電気攻撃はローリングで回避可能

HP	
E	600
N	600
H	600

スパイダーシーマーから分裂した謎の肉片を追え!! 調理場での戦い

スパイダーシーマーを倒すと本体が爆発し、新たなボス、バースモデルが現れる。この敵は、最初はポリバケツの中に隠れており、そのバケツを破壊すると戦闘開始となる。バースモデルを攻撃すると、それに反応して、2種類の攻撃を仕掛けてくるぞ(詳しい対処法は下のカコミを参照)。

↑バースモデルは自分からは、攻撃してこない。

攻撃パターンと対処法

①肉片を飛ばす

バースモデルは攻撃されると、細かい肉片をこちらに飛ばしてくる。これらはすべてカウンターアタックが可能なので、ロックオンをバースモデルに合わせて撃ち返していこう。ただし、バースモデルが画面右のコンロの陰に隠れると、ロックオンが外れることがあるので注意すること。ちなみに、カウンターアタックをする時の立ち位置は、左右どちらか一方の端にいると、ロックオンが外れにくいのでオススメだ。この敵の攻撃は厳しくないので、簡単に対処できるハズ。

↑バースモデルをロックオンし、ショットボタンを連打するだけでOK!!

↑バースモデルを攻撃すると……。 ↑攻撃がヒットしただけ、肉片が飛んでくる。 ↑すかさずカウンターアタックで攻撃しよう。

②電気を飛ばす

飛んできた肉片をカウンターアタックで撃ち返していくと、肉片に混じって青白い弾を撃ってくる。この弾は床に落ちるとその場で細い稲妻が縦に走る。この稲妻に当たるとダメージを受けてしまい、おまけにソードで撃ち消すこともできないので注意しよう。この稲妻を避けるときは、ジャンプではなくローリングを使おう。

↑稲妻は一定時間が経つと消える。常に有利な位置で戦うようにしたい。

HARD●ハード 北海亭のコンロの上で焼肉を作ろう

ある程度ダメージを与えると、敵が右にある4つのコンロの上を跳ねる。ここでは、ボスが次に着地するコンロを先読みして、そのコンロを攻撃しよう。読みが当たると敵は一定時間動けなくなる。素早く攻撃しよう。

↑立ち位置はここがベスト。ふたつのコンロを攻撃。 ↑敵が放つ電撃は、ローリングで避けていく。 ↑攻撃したコンロに着地すれば一定時間動けなくなる。

単語解説

BIRTH MODEL バースモデル (外皮なし(擬態前の姿))	CORE OF THE SPIDER SEEMER (蜘蛛擬態者の核)	ルフィアン スパイダーシーマーが外皮を外した姿

Stage [3-2]

STORY アチに連れ去られたアイランを、救出するためルフィアンの巣に突入するが…。

姿を消したアイランを探し、ルフィアンの巣窟へ突入!

目標 SCORE & HIT	49,000,000点 1,900HIT

横スクロール型の特殊なステージ

右方向に進む横スクロール型のステージ。自分で移動するタイプ(前半)と、強制的にスクロールしていくタイプ(後半)の2パターンに分かれている。ここはマップを見て進んでほしい。

↑今までのステージとは、少しプレイ感覚が違うぞ。

マップ上の記号
- ●………LIFF
- ●………TIME
- ●………POINT
- ●………緑の浮遊体

シーン①～⑨ 任意で進む所

前半は、自ら移動して右方向に進んでいく。自分のリズムでプレイできるので戦いやすいが、慎重になりすぎるとタイムがなくなるので注意が必要。

シーン⑩～⑯ 強制スクロール

後半は、今までどおりの強制スクロール。敵はスクロールによって次々と現れる。出現パターンなどをある程度覚えておかないと対処は難しくなるぞ。

次ページへ

SCENE 1 シーン1 森林地帯1

敵の倒し方のコツは?

スタートすると、木の陰や画面手前などから人型のルフィアンが多数現れる。銃で攻撃するタイプと剣で攻撃するタイプの2種類があり、それぞれに対応した対処法が必要(右のカコミ参照)。ステージの前半は、この人型ルフィアンが常に現れるので要所要所で、きっちりと対処していきたい。

↑←移動でスクロールを調節しながら、1匹ずつ確実に倒していこう。ソードとショットの使い分けが重要だ。

距離による敵の倒し方

遠くにいる敵→ショットで撃つ

遠くにいる敵は、ショットでOK。木の陰に隠れている敵は、スクロールで少しずつ角度をずらして狙おう。

近くにいる敵→ソードで斬る

近くにいる敵はソード攻撃。特に、サキの手前に現れる敵は放っておくと、剣で攻撃されるので、早めに。

前ページから

森林地帯2

下段へ

SCENE 2 シーン2 森林地帯2

緑色の浮遊物

ある程度、先に進むと空中に浮遊している緑色の物体が現れる。この物体はショット攻撃でのみ破壊することが可能。また、この敵が白く光っている時に触れるとダメージを受けるので要注意だ。破壊するとポイトンを出すぞ。

⬇この物体はすべて、ショットで破壊できる。

⬆ソードで斬った場合はまったく効果なし。注意しよう。

下段へ

SCENE 3 シーン3 トカゲ襲来

4本足トカゲの倒し方

巨大なトカゲは本体のほかに、背中のふたつのコブも破壊可能。コブを破壊するとアイテムが出現するので、ぜひ取っておきたい。コブはロックオンで攻撃しよう。

赤い浮遊物は？

赤い浮遊物をソードで攻撃すると、カウンターアタックと同じ効果の攻撃ができる。倒したい敵に照準を合わせて撃ち返していこう。

⬅照準を合わせてソード攻撃だ！

次ページへ

SCENE 4 シーン4 恐竜

コイツは無視して前進のみ

4本足トカゲの群れを越えると、背後から巨大な恐竜が現れる。近づかれると炎を吐かれたり、足で踏まれたりするので、追いつかれないように進もう。ちなみにこの恐竜はいくら攻撃しても倒せないので、構わずに進むこと。

⬆恐竜が近づくと炎を吐いてくる。そんな時は……。

⬆ソードで頭部を斬りつければ、炎を吐くのをやめてくれるぞ。

前ページから

森林地帯3

下段へ

SCENE 5 シーン5 森林地帯3

アイテムの取り方

大きめの丘を降りたところに並んでいる6個のアイテムは、ダブルジャンプですべて取ることができる。このアイテムは、残り時間が少ない場合、左から2番めと3番めがタイムに変化するので、ぜひ取っておこう。

⬅⬆この位置に立って右方向にダブルジャンプすれば、6個すべてを一気に取れるぞ。

NORMAL ノーマル HARD ハード

ツボのような敵が現れる

ツボの形をしたルフィアンは、ツボから顔（？）を出した時しか倒せない。まったく動かず、攻撃らしい攻撃もしないので、無視してもOKだ。

⬆ツボのようなルフィアンが出現。出現した場所からまったく動かない。

⬆サキが真上にくると顔を出すので、そのスキにソードで攻撃しよう。

上段から

工場1

次ページへ

SCENE 6 SCENE 7 シーン6 シーン7 工場1

飛ぶムカデの倒し方

空中を飛んでくるムカデは耐久力が高いため、ソードでの攻撃がオススメだ。倒せば、一気に6HIT稼ぐことができるので、できるだけ破壊しておきたい。ただし、尻尾から出すレーザーには注意。レーザーは障害物に身を隠して回避しよう。

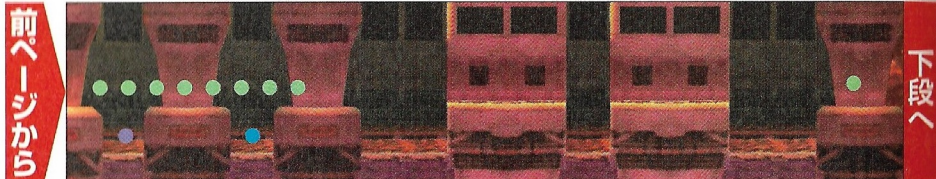
⬅この緑色のレーザーは障害物の陰に隠れるのが確実な回避方法だ。

赤い浮遊物体を使え！

赤い浮遊物体を使えば、飛ぶムカデを近づかずに倒すことができる。しかもソードよりも早く倒せるので、積極的に使って飛ぶムカデを倒そう。

⬅ムカデに照準を合わせて浮遊物体を攻撃！

前ページから

下段へ

BOSS 1 ボス1 LARVA SEEMER ラーヴァシーマ

撃破ポイント
- 追われている間は破壊不可能
- 炎はくぼみに身を隠して回避
- 赤い浮遊物体を利用して攻撃せよ

HP	
E	30
N	30
H	30

狭い通路に現れる巨大なルフィアン 障害物をうまく利用しよう

建物内に入ると、前方から蛇の形をしたボス、ラーヴァシーマーが現れる。そのままボーっと立っていると体当たりを食らうので、すぐに目の前の障害物の上の安全地帯に逃げ込むこと（右の写真参照）。その後の対処法は下のカコミを参照。

←ラーヴァシーマーが現れたら急いでこの位置に立とう。

攻撃パターンと対処法

ひたすら逃げる

基本的にラーヴァシーマーには、こちらの攻撃が一切効かないので、まずは逃げることに専念しよう。この時の炎攻撃は障害物の陰に隠れて回避だ。

↑この敵の攻撃に触れると上に吊り上げられるのでソード攻撃。
←緑の浮遊物体は、ソードではなく、ショットで破壊すること。

赤い浮遊物をソード攻撃

建物内を抜けて写真の位置まで来たら、赤い浮遊物体を利用して３回攻撃すればＯＫ。

←照準を合わせ、赤い浮遊物体を３回攻撃すれば倒せる。

上段から

工場2

強制スクロールへ

SCENE 8 シーン8 工場2

大量のアイテムをゲット

車輪が回っている高台の上には、ボーナスアイテムとライフがたくさん置いてあるので、ダブルジャンプを使って、必ず取っておこう。

←ここのライフは必ず取っておこう。タイム&スコアアタック時に有効だ。

NORMAL ノーマル / HARD ハード

緑の浮遊物体が!

ボーナスアイテムが、緑の浮遊物体になるので、一度破壊する必要があるぞ。

ここから強制スクロール

敵の出現パターンを覚えろ!

高台を越えると、サキは自動的に進みだし、強制スクロールエリアに入る。ここからは攻撃がさらに激しくなっていくので、気を引きしめていこう。敵の出現パターンを把握することが、クリアへのカギだぞ！

↑➡敵の出現パターンを覚えれば、攻撃される前に敵を倒していける。

前ページから

森林地帯4

下段へ

SCENE 9 シーン9 森林地帯4

コマンダーボーナスを稼げ！

ここで注目したい敵は、飛行する巨大ルフィアン。この敵を倒すとコマンダーボーナスが入るので、積極的に破壊すること。また、この敵が放つ緑の弾丸は、左右の移動や、ダブルジャンプで回避。

←このルフィアンを倒せば、コマンダーボーナスが入るぞ。

Pattern 1 7体の飛行ルフィアン

初めに７体の飛行ルフィアンが現れる。空中に停止したところを、マニュアルで狙っていこう。すぐに去っていくヤツもいるので注意。７体中４、５体倒せばＯＫだ。

Pattern 2 人型ルフィアンの銃攻撃

人型ルフィアンが多く現れて、銃でいっせいに攻撃してくる。攻撃される前に倒していこう。ローリングよりもダブルジャンプがオススメ。垂直に飛ぶと避けやすい。

Pattern 3 複数攻撃

人型ルフィアンの銃攻撃に、飛行ルフィアンの緑のレーザー攻撃が加わる。厳しい攻撃だが、人型ルフィアンを優先的に倒してから、飛行ルフィアンを攻撃しよう。

上段から

森林地帯5

次ページへ

SCENE 10 シーン10 森林地帯5

炎攻撃に気をつけろ！

空から、炎を吐く鳥型ルフィアンが襲ってくるシーン。この炎は、すべてジャンプで避けることができることを覚えておこう。炎を吐かれる前に倒してしまうのが理想的だ。ちなみに照準はロックオンがオススメ。

←↑炎攻撃は、ジャンプで回避可能。この間も攻撃は忘れないように。

単語解説

LARVA SEEMER ラーヴァシーマー（幼生昆虫擬態者）	RUFFIANS COMMANDER（ルフィアン指揮系統）	大営巣地を防衛するルフィアン 北海道内地に展開する 成虫変態することはない

前ページから 森林地帯6 下段へ

SCENE11 シーン11 森林地帯6
赤いブーメランに注意！

多数の人型ルフィアンの群れと共に、新たにケンタウルスが現れる。ケンタウルスのブーメランは、威力が高いのでソードで撃ち消すか、ローリングで避けていこう。

NORMAL ノーマル HARD ハード
ブーメランがさらに強力に！

ケンタウルスの放つブーメランがソードで撃ち消せなくなるので、タイミングを合わせてローリングで避けていこう。できれば、ブーメランが放たれる前に倒してしまいたいところだ。

↑ソードは弾き返されてしまうぞ！

上段から

次ページへ

BOSS2 ボス2 MAN SEEMER マンシーマー

撃破ポイント
- ダブルジャンプ＋ソードで攻撃
- 黄色い炎はダブルジャンプで回避
- 戦闘時間が短いので注意

HP	
E	200
N	200
H	200

戦闘時間はたった15秒！速く確実に攻撃を当てよう！

ルフィアンの製造工場（？）とおぼしき建物内に入る。建物の中には、ルフィアンの卵のようなモノがある。これを攻撃すればＨＩＴ数が稼げるので、できるだけ倒していくこと。ここでボスのマンシーマーが出現。出現から約15秒ほどで逃げてしまうので、速攻で倒そう。

攻撃パターンと対処法

ダブルジャンプ＋ソードで

巨大な炎攻撃をダブルジャンプ＋移動で避けつつ、ソード連打で攻撃していこう。

単語解説 MAN SEEMER マンシーマー（ヒト擬態者） RUFFIANS COMMANDER（ルフィアン指揮系統） 大営巣地を防衛するルフィアン人間擬態と兵器擬態を混合させ、肥大した身体だが飛行可能とする

前ページから 出口1 下段へ

SCENE12 シーン12 出口1
赤いブーメランに注意

建物を抜けると、ルフィアンたちの猛攻が始まる。その中でも警戒したいのは、やはりケンタウルスの赤いブーメラン。ショットでザコを攻撃しつつ、ローリングで確実に避けよう。

←↑ザコを倒しつつ、ケンタウルスの動きに注意を払って進んでいこう。

↑奥にいる銃を撃ってくるザコも、厄介なのでなるべく倒すこと。

前ページから 出口2

さあ最後の敵との戦いだ!!

SCENE13 シーン13 出口2
緑のビームを避けろ！

さらに進むと、飛行する巨大ルフィアンの群れが現れる。緑のビーム攻撃は、左右移動やローリングで避ける。これらの敵は、しばらくすると近づいてくるので、ソードで倒してコマンダーボーナスを稼いでいこう。

↑攻撃はかなり厳しいので要注意。右側から順番に攻撃していくと、意外と簡単に倒せるぞ。

←近づいてきたらソードで一気に破壊。コマンダーボーナスをゲット。

SCENE14 シーン14 出口3
ここまでくればクリアしたも同然？

ステージの最後に差し掛かると、ルフィアンたちが攻撃を止めるので、すかさず攻撃してＨＩＴ数を稼いでおくこと。ここまでくればクリアも同然だ。最後に、ステージ前半で登場した恐竜型ルフィアンが出現するが、攻撃はしてこないので、安心して正面の階段を登って進もう。

↑←ルフィアンたちが攻撃を止め、その場に座り出す。ＨＩＴ数を稼げ！

恐竜は攻撃してもムダ？

最後に現れる恐竜型ルフィアンは、一応頭部をソードで攻撃できるが、まったくダメージを与えられない。また、攻撃もしてこないので無視するのが得策だ。

Stage 3-3

STORY 地球を乗っ取るという野望を断つべく、人類の最後の戦いの火蓋がきって落とされた。

いよいよラストステージ！最終決戦が今始まる…。

目標 SCORE & HIT	55,000,000点 2,200HIT

敵の攻撃を撃ち返し地球を守れ!!

「アチ側の地球」の攻撃をショットやソードで撃ち返してダメージを与えていく最終ステージ。敵の攻撃を撃ち漏らすと逆に「サキ側の地球」がダメージを受ける。敵の攻撃パターンは以下のとおりだ。

攻撃パターンと対処法

①岩石が降ってくる

画面中央から岩石が降ってくる。円を描くように現れるので、それをなぞるように照準を合わせて破壊する。この岩石はダメージが大きいので必ず迎撃しよう。

←小さく円を描くように照準を動かしながら撃つのだ。

②左右にバラまき攻撃

左右に広がるように、小さな弾をばらまく。出現場所であるポイント（写真参照）を数回なぞってから、片側ずつ迎撃していくと撃ち漏らしが少なくなるぞ。

←最初の難関。左右の一番端の弾を意識しながら撃っていこう。

③4つの隕石

空中に4つの隕石が現れ、一定時間が経つと破裂して4つの弾に分かれる。破裂する前に右から順に破壊していこう。常に先手を取っていく撃ち方が理想的だ。

←隕石の前の4つ並んだ小さな弾はソードで一気に破壊せよ。

④右から順にバラまき攻撃

画面右から左に向けて順々に小さい弾をばらまく。これも出現と同時に、縦にジグザグとなぞるように撃っていこう（写真参照）。ここがうまくいけばあとが楽。

←出現と同時につぶしていくのが理想的だが、難易度は高い。

単語解説	EARTH MIMICRY アースミミックリィ（地球擬態）	TRANSFORMED ACHI（アチ変態形）	外宇宙侵蝕先兵ヒト型 反抗するサキに対し、暴力的制裁を加える為に地球化。不完全の擬態

⑤均等にバラまき攻撃

続けて小さい弾を均等にバラまいてくる。左上の弾が密集しているポイントを重点的になぞりつつ、サキを右に移動させ、右側に落ちる弾をソードで迎撃だ。

←左上を狙えば、ショットの軌道にある弾も勝手に破壊される。

⑥隕石が6つ現れる

突然、隕石が6つ現れる。左上、右下、右上、真ん中下、真ん中上、左下の順に破裂していくので破裂の早い順に破壊せよ。少しでも遅れると大ダメージだぞ！

←素早く対応すれば、すべて破裂する前に破壊できる。

⑦岩石と弾が並んで降る

縦に並んだ小さい弾と岩石が降ってくる。出てくる順に、下から上になぞるように撃つと迎撃しやすい。中央に降る岩石は、落とすと大ダメージ。要注意だ。

←小さい弾は、左右それぞれ3回、計6回出現する。

⑧左右から斜めにバラまき攻撃

岩石と共に、左右から斜めに並んだ小さい弾が降ってくる。まずは中央の岩石を破壊してから、斜めの列に沿って一気に破壊しよう。撃ち漏らしはソードで。

←弾の列を斜めになぞって迎撃。高度な照準さばきがモノをいう。

⑨吹雪を起こす氷の塊

吹雪は迎撃不可能なので、攻撃される前に、氷の塊を真ん中、左、右の順に破壊する。真ん中、左はショットで撃ち、右の氷はダブルジャンプ＋ソードで破壊。

←出現と同時に攻撃すれば、ノーダメージですべて破壊できる。

⑩巨大な隕石がふたつ落下

赤い巨大な隕石が右、左の順に落ちてくる。右の隕石をソードで迎撃したら、左ローリングで瞬間移動して、左の隕石を同じくソードで迎撃するのだ。

←ローリングを使えば、両方とも迎撃できるぞ！

単語解説	EARTH アース（地球）	WE MUST SAVE A PLANET（我々が守るべき星）	対外宇宙防衛前哨基地 他の地球に比べれば、全体の戦闘的熟練度は低い

■お楽しみ満載のモード

隠しモードの出現条件

このゲームには、隠しモードが用意されている。内容としてはオマケ的なモノなのだが、なかには２倍速でゲームが遊べたり、フレームスキップなるモノも登場するのだ!! 出現条件は右のカコミで解説。

⬅⬆隠しモードは、全部で５項目。キミはすべて出現させられるか？

隠しモードの出現条件

①クリアする

⬆どの難易度でもいいのでゲームをスタート。コンティニューをどれだけ使ってもいいので、とりあえずクリアする。

②「OPT」出現!!

⬆メインメニュー画面の「モドル」の右に「ＯＰＴ」という項目が出現。選べるモードはクリアした難易度で変わるぞ。

イージーをクリアすると出現

●BGM

ゲーム中に使用されているＢＧＭを自由に鑑賞することができるモード。ちなみに、ＢＧＭは全部で13曲収録されているぞ。

●アラートサウンド

爆弾を投げられたりミサイルが接近した時などに、ピッピッと鳴るアラートサウンド（警告音）。これをゲーム中、鳴らすか鳴らさないかを、切り替えることができるようになる。

⬆ゲームに慣れてきたら、オフにしてプレイしてみよう!!

ノーマルをクリアすると出現

●ジマク

デモシーンで表示される字幕を、オン、オフすることが可能。英語に興味があるという人は、これで勉強してみてはどうかな？

⬆おなじみのデモシーンも、字幕がないだけで雰囲気がガラッと変わってくる。

ハードをクリアすると出現

●フレームスキップ

通常、敵が一度にたくさん出現する場面や爆発のシーンなどでは、動きが遅くなる。しかし、このフレームスキップをオンにしてプレイすると、そういった場面でも処理落ちしなくなる。が、その反面、キャラの動きが少し硬くなるぞ。

⬅２−１のレダ戦の水柱攻撃などで比較すると、画像の違いがとてもよく分かる。

●ゲームスピード

このモードではゲームスピードをノーマル、ターボに切り替えることができる。ノーマルは通常のスピードで、ターボは通常の約２倍のスピードで、ゲームを楽しむことができる。ターボではすべての動きが２倍なので、超人的な反射神経でないとクリアは厳しいぞ。

⬅⬆フレームスキップのオン＋ゲームスピードのターボで３−３をクリアできる人っている？

ラスボスをノーミスで倒した者だけに与えられるパーフェクトボーナス。ここでは『罪と罰』をとことん極めるためのハイスコアとタイムアタック攻略を公開する。

スコア&タイムアタック攻略編

Score & Time-Attack section

ノーミスクリアができたら、今度はスコアを!!

スコアアタック

SCORE ATTACK

スコアは、ちょっとした工夫で簡単に伸ばすことができる。各ステージの解説を参考にハイスコアを目指すのだ!!

目標スコア	
EASY	89,000,000点
NORMAL	91,000,000点
HARD	91,200,000点

点稼ぎ3カ条
- 敵、障害物など壊せる(点の入る)モノはなるべく破壊していこう!
- ターゲットやポイントなどボーナスはすべてゲットしろ!
- 死ぬな!(ノーミスは最低条件)

得点を伸ばす3つのポイントを解説!

HIT数を稼げ!!

タイムボーナスやライフボーナスだけでは、ノーダメージでボスを倒したとしても10万点しか獲得できない。それに対し、ヒットボーナスは敵を倒し続けていけば、HIT数に比例して得点がアップしていく。HIT数さえ稼げば、簡単にボーナスを増やすことができるのだ。

硬い敵よりも一撃で倒せる敵を優先して攻撃!

⬅⬆ボス戦などの敵が無限に出現するポイントで、ひたすらHIT数を稼ぎまくるのだ。

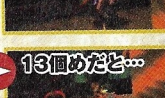
ダメージを受けずにすべてを取れ!!

ポイントは最初の1個めでは、たったの1000点しか入らない。しかし、ポイントを取り続けていくと、最高で50000点まで得点がアップするのだ。だが、一度でもダメージを受けてしまうと、得点が初期得点の1000点に戻ってしまうので注意しよう。高得点を目指して敵の攻撃を避けながらプレイしていこう。

⬆同じ場所に現れるポイントでも、積み上げてきた得点によりスコアが変化する。

1個めだと…

⬅1000点しか入らないが…。

13個めだと…

⬅40倍の40000点が加算される。

ボスのタイプによって戦い方を変えろ!

ボスによって、粘ったほうが得点を稼げる場合と速攻で倒したほうが得点が入る場合がある。ボス別に倒し方のタイプを右にまとめてみたので参考にしてほしい。また、ボーナスによる効率のよい得点の稼ぎ方もまとめたので参考に。

《中ボス→コマンダーボーナス》

倒すまでの時間が短く、残りの体力が多いほど、ボーナスが増える。またHIT数に比例し、ボーナスは増加する。HIT数が稼げる場面では粘れ。

《ステージボス→セントラルコマンダーボーナス》

ダメージを受けず、さらに素早く倒すほど、ボーナスがアップする。ソードやカウンターアタックを駆使して、速攻で倒していくといいだろう。

●ボスの倒し方一覧

ステージとボス名	倒し方	ステージとボス名	倒し方
0－0：BEE SEEMER	粘る	2－2：SENTRY MACHINERY	速攻
0－0：CENTIPEDE SEEMER	粘る	2－2：MOTHER CROW (※)	粘る
1－1：CRAB SEEMER	粘る	2－2：MALACIA	速攻
1－1：COLDERON	粘る	2－2：POLESTAR	速攻
1－1：NEAR ZERO	速攻	2－3：MOLE SEEMER (その1)	速攻
1－2：LIZARD SEEMER	粘る	2－3：MOLE SEEMER (その2)	速攻
1－2：MOTH SEEMER	粘る	2－3：JELLY SEEMER	速攻
1－2：RADAN	速攻	2－3：MOLE SEEMER (その3)	速攻
1－2：KACHUA(その1)	速攻	2－3：MOLE SEEMER (その4)	速攻
1－3：KACHUA(その2)	速攻	2－3：BIRTH MODEL (その1)	粘る
2－1：LEDA	速攻	2－3：BIRTH MODEL (その2) (※)	速攻
2－1：VIGILANCED SYSTEM	速攻	3－1：OCTPUS SEEMER	速攻
2－1：ANEMONE SEEMER	速攻	3－1：SPIDER SEEMER (その1)	速攻
2－1：CRAWFISH SEEMER	粘る	3－1：SPIDER SEEMER (その2)	粘る
2－1：LEDA& BRAD	速攻	3－1：BIRTH MODEL	速攻
2－2：NEAR ZERO MINOR	速攻	3－2：MAN SEEMER	速攻
2－2：RAPTOR SEEMER	速攻	3－3：EARTH MIMICRY	速攻

※はノーマル・ハードのみ出現するボスです。

Stage 0-0

HIT数を稼いでいこう!

HIT数を稼ぐのに、もってこいのステージ。出現する敵をすべて倒すぐらいのつもりでひたすら攻撃し、HIT数を伸ばせ!

目標スコア&ヒット数		
EASY	430,000点	300HIT
NORMAL	480,000点	330HIT
HARD	480,000点	330HIT

ステージ全般 ① 木も忘れずに倒す

ステージ上のいたるところに点在する木々。ショットを数発撃ち込まないと破壊できないが、壊せば得点とHIT数を稼ぐことができる。敵を逃してまで破壊する必要はないが、プレイに余裕があるならば、フィールドにある木を壊しながら進め。

⬅⬆ソードを使えば一撃で破壊可能。壊したい人はコレで!

ステージ前半 ② 赤い蛾を優先して倒す!!

編隊を組んで現れる蛾の中に、1匹だけ赤い蛾がいるのだが、この蛾を倒すとコマンダーボーナスが獲得できる。約2万点入るので、絶対に逃さないようにしよう。

⬅⬆これが赤い蛾。なお、全部で3匹出現するぞ。

中ボス ③ ハチ型ルフィアン戦ではなるべくザコを倒すこと

ステージ中盤で登場するハチ型ルフィアン。速攻で倒してもいいが、ここで、次から次へと無限に現れるザコを倒せば、スコアを稼げる。ただし、出現してから20秒以内にハチ型ルフィアンを倒さないと、ボーナスが入らない。粘りすぎも厳禁!!

⬆動きが素早いのでロックオンがオススメ。

ステージ後半 ④ 腹部をすべて攻撃して倒す

ムカデ型ルフィアンは、腹部のパーツを破壊してHITを稼ぐことができる。だが、つねに動き回っているので倒しづらい。そこでHIT数を稼ぎながら倒す方法をまとめてみたぞ。

1回めのジャンプ

⬅まずは頭を攻撃。倒さない程度にダメージを与える。イージーでは省いてもOK。

2回めのジャンプ

➡ルフィアンのジャンプの軌道に照準(写真参照)を合わせ、腹部を攻撃!

3回めのジャンプ

⬅頭を攻撃して倒す。取りこぼした腹部がある場合は倒す前にそこを攻撃。

ボス ⑤ ステージボスは自爆ギリギリまで粘れ!

ステージ最後に待ち構えるセンティピードシーマーは、出現してから約60秒経過すると残りの体力に関係なく自爆する。ギリギリまで粘り、ザコで得点とHIT数を稼げ。

⬆出現から60秒以内に倒せ!

⬅腹部も忘れずに、破壊しておくこと。

ハード、ノーマルでは攻撃に注意!!

クリア編でも解説したように、ノーマルやハードでは小さなムカデが巻きついてくる。飛び回っている蛾に気を取られていると、知らぬ間にダメージを受け、ライフボーナス10万点を逃すなんてことも…足元には要注意!!

⬆小さいムカデの巻きつき攻撃はジャンプで避けられるが、なるべくソードで倒して得点を稼ごう。

Stage 1-1

得点を稼ぐポイントがいっぱい！

目標スコア&ヒット数

EASY	3,650,000点	615HIT
NORMAL	3,800,000点	630HIT
HARD	3,850,000点	640HIT

敵を倒す順番や攻撃方法など、ちょっとした工夫でスコアを大幅に伸ばせるので、パターンを覚えてガッチリと得点を稼げ！

ステージ全般 1 壊せるモノは壊せ！

このステージには、パイロンやドラム缶、給水塔などの障害物が数多く点在する。壊せば得点とＨＩＴ数が加算されるので、見つけた障害物はなるべく破壊しながら進もう。

⬅戦闘機が２機出現する場面で、ビルの上にある右側の給水塔は、見逃しても砦の場面で壊すことができるぞ。

➡輸送機が落としてくる爆弾も爆発する前に、ショットで攻撃すれば壊すことができ、得点が加算される。

ステージ前半 2 ポイントとなる障害物は最後に

バリケードのシーンでは特定の障害物（クレーンや陸橋）を破壊すると、敵が残っていても先に進んでしまう。そこで、ここでは兵士だけでなくドラム缶などの障害物をすべて破壊してから、クレーンや陸橋などのポイントとなる障害物を破壊しよう。

⬆ドラム缶はふたつ同時に攻撃すると、ショットを当てづらくなる。時間はかかるが必ずひとつずつ攻撃しよう。

⬅輸送機のシーンでは、上にいる兵士をすべて倒してから輸送機を破壊するのだ。

ステージ中盤 3 敵をすべて倒してから

敵がワラワラ降りてくる砦の場面。ここでは兵士が残っている状態で砦を破壊すると、砦の爆発に巻き込まれ、兵士は全滅するが得点が１点も入らない。全員の兵士を倒してから砦を破壊すること。

⬆敵が１体もいなくなったのを確認してから砦を攻撃。

中ボス 4 ロックオンで戦おう

画面左から出現するザコはいなくなっても、クラブシーマーを攻撃すると再び現れる。だが、マニュアルで攻撃すると、クラブシーマーをすぐに倒してしまい、あまり得点が稼げない。そこで少しでも多くのザコを出現させて得点を稼げるように、照準を攻撃力の低いロックオンにして攻撃。

⬆クラブシーマーの爪攻撃が終わる直前にダメージを与えると…。

⬆クラブシーマーが後退して、ザコが出現するので倒しやすいぞ。

中ボス 5 上空の飛行艇で得点を稼げ！

上空から爆弾を落とし、コルデロンを援護する飛行艇は、飛んでくるのに合わせ、ダブルジャンプで、コックピット部分をソードで攻撃すると撃墜できる。タイミングは難しいが、倒すと約5000点入るので、粘ってできるだけたくさん倒していこう。なお60秒経つと、コルデロンは逃げ、ノーボーナスとなる。時間には注意!!

➡コルデロンを運んでくる輸送船もソードで破壊可能なのだ。

⬅コルデロンの親衛隊を倒さないと、飛行艇は現れない。

ボス 6 倒す前にアイテムを

ネアーゼロは弱点以外に壊せる部分があり、そこを破壊するとアイテムが出現する。倒す前に壊せる場所をすべて破壊し、アイテムを取っておくこと。

⬅ミサイル攻撃の前に、6か所ある破壊可能部分をすべて壊しておきたい。

Stage 1-2

大きくスコアは伸ばせないが…

目標スコア&ヒット数

EASY	9,900,000点	910HIT
NORMAL	9,950,000点	950HIT
HARD	9,950,000点	950HIT

このステージは得点を伸ばすポイントがあまりない。少ないチャンスを確実にモノにし、スコアを少しでも多く獲得していこう。

ステージ前半 1 パイプをまずは壊す

序盤のエレベーターが止まる場面。基本的に画面上の敵をすべて倒さないと、エレベーターは先に進まない。しかし、１回めの停止の場合のみ、奥の敵をすべて倒した時点で、エレベーターは動き出す。その際、スコアが1万点も入るパイプは、エレベーターが動き出す前に破壊しておこう。

⬆難易度がノーマル以上では、レーザー砲も壊さないと先に進めないぞ。

ステージ中盤 2 兵士を先に倒せ

画面上から降りてくるエレベーター。敵兵士が乗っているが、エレベーターを破壊すると、乗っている兵士もまとめて倒すことができる。だが、この倒し方だと得点が入らない。兵士だけを倒してからエレベーターを壊すこと。

⬆エレベーターが動き出したら攻撃開始。先に兵士をすべて倒そう。

中ボス 3 コウモリを撃破

リザードシーマー戦の際、後ろで飛んでいるコウモリ型ルフィアンは、制限タイムが５秒を切るまでなら何匹でも補充される。得点は低いが簡単に倒せるので、この敵でＨＩＴ数を稼いでいくといいぞ。

⬅ちなみにリザードシーマーに捕まった兵士はソードで倒せる。

中ボス 4 ボスの攻撃を避けてボスを撃て!!

モスシーマー戦で、床をはってくる虫型ルフィアン。100匹近く出現してＨＩＴ数が稼げ、一定数倒すとアイテムも出す。まずはコイツらを倒そう。だが、モスシーマーは出現してから30秒経つと逃げてしまう。当然、ノーボーナスになるので時間には注意!!

⬅⬆ソードだと硬直時間に攻撃される可能性があるので、対角線上に立ち、ショットで攻撃していくといいだろう。

中ボス 5 ラダンをビルの下へ

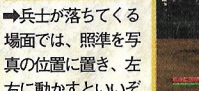
ラダンをビルの下に落とすとアイテムが必ず出る。体力や制限タイムに余裕があり、ポイントが50000点近くまでアップしているのなら、ラダンをビルの下に落とし、ポイントをゲット!!　スコアを一気に伸ばそう。うまくいけば15万点獲得できるぞ。

⬆ソードで攻撃するとラダンは無敵状態にならない。ソードで一気に追い込め！

⬆ラダンを倒す直前にカチュアを倒し、タイムを99にしておくとボーナスが…。

ボス 6 兵士を倒せ

兵士をどれだけ倒せるかがスコアを伸ばすポイントになってくる。ソードの幅広い攻撃範囲を利用して、より多くの兵士を倒していこう。

⬅転がってくる兵士に触れても、ダメージは受けない。アグレッシブに攻めろ！

➡兵士が落ちてくる場面では、照準を写真の位置に置き、左右に動かすといいぞ。

Stage 1-3 ノーダメージで素早くクリア！

ボーナス以外に、スコアを稼ぐポイントがほとんどないので、ダメージを受けないように注意しながら、プレイしていくのだ。

目標スコア&ヒット数		
EASY	11,500,000点	910HIT
NORMAL	11,800,000点	950HIT
HARD	11,850,000点	965HIT

ステージ全般 1 ダメージを受けるな！

ダメージの少ないほうが、ボーナスが高くなる。多少時間はかかってもいいので、ダメージは受けないように。

←ロックオンでじっくり戦うのもアリ。

ボス 2 粘ってもムダ！

覚醒カチュアが水中に潜る場面で出現する白い真空波。ソードで攻撃すると、アイテムを出すが、白い真空波は3回めの津波以降現れない。津波を3つ突破したら、粘らずカチュアを倒せ。

↑白い真空波は出現しても2～3個ぐらいだ。

Stage 2-1 ポイントを押さえればスコア大幅アップ

地雷など、ヒット数を稼ぐのにもってこいの障害物が多いうえ、スコアを伸ばすポイントも結構ある。得点を稼ぐチャンス！

目標スコア&ヒット数		
EASY	18,500,000点	1,030HIT
NORMAL	19,000,000点	1,100HIT
HARD	19,500,000点	1,120HIT

ステージ前半 1 レダで得点稼ぎ

ちょこまかとアイランの周りを走り回るレダ。倒すことはできないが、攻撃するごとに得点がわずかだが加算される。地雷や敵がいない場面では、レダを攻撃して得点を稼いでいこう。

←ロックオンにすると、攻撃しやすいぞ。

ステージ前半 2 側面のターゲットを斬れ

アイランの前方に出現するターゲットボーナスはショットでOKなのだが、側面に出現するモノはふたつ同時に出現するので、ショットでは撃ち逃してしまう。ここはソードで攻撃しよう。

←攻撃ボタンを連打していると壊しやすい。

中ボス 3 壊せる場所から攻撃

ステージ中盤に登場するビジランスドシステムには、弱点以外に破壊できる部分があり、そこを壊すとアイテムが出る。撃破する前にパーツをすべて壊し、アイテムを回収しておこう。

←壊せる部分は全部で4か所あるが、写真の状態にならないと壊せないぞ。

中ボス 4 アイテムをすべて取れ

クロウフィッシュシーマー戦では、アイテムが点在しているので、攻撃しながらこれらのアイテムを回収していこう。ノーダメージですべて取れれば、かなりスコアが伸ばせるぞ。

➡連続して並んでいるアイテムは、ローリングすると取りやすい。

↑通路がない場所にあるアイテムは、ダブルジャンプで取れるが、かなり難易度高し。

ボス 5 モニターを破壊

天井からぶら下がっているモニターは、ショットで壊すことができる。破壊して、HIT数を稼ぐのだ！

←ブラッドとのツバ競り合いの時に壊すのは困難。その前に破壊しろ!!

Stage 2-2 地道に敵を倒し、HIT数を伸ばせ！

このステージはHIT数を稼ぎやすい。戦艦の上にいる兵士や飛んでいる戦闘機をできるだけ倒し、HIT数を稼ぐのだ!!

目標スコア&ヒット数		
EASY	29,500,000点	1,400HIT
NORMAL	31,500,000点	1,550HIT
HARD	31,600,000点	1,570HIT

ステージ全般 1 HIT数重視!!

兵士や戦闘機をどれだけ倒したかで、HIT数にかなり違いが出てくる。多少のダメージは受けてでも、これらの敵を倒していこう。

⬅兵士は小さくて、戦闘機は動いているので、照準を合わせづらい。ロックオンでも一撃で倒せるので、ロックオンで撃て！

ステージ前半 2 赤い戦闘機は必ず倒せ！

このステージで初めてスクロールが止まる場面で登場する赤い戦闘機。倒すと、コマンダーボーナスが入る。砲台から飛んでくるミサイルをカウンターアタックで本体に撃ち返し、撃破していこう。

↑戦闘機はすぐ画面外へ消えてしまう。照準をロックオンにして、確実にミサイルを叩き込め。

ステージ中盤 3 ヘリを倒してボーナスゲット！

スクロールが止まった場面で現れるヘリ編隊を、すべて倒すとコマンダーボーナスが入る。ミサイルをカウンターアタックで撃ち返し、倒していこう。なお、ヘリ編隊は合計で3回現れるのだが、2回めのヘリ編隊は画面を一周すると、すぐに画面外へ去ってしまう。出現前からロックオン状態で照準を出現位置に移動させろ。

⬅ヘリは計3機（ハードは4機）、右→左→右（→左）の順に出現。

↑出現したら、すぐにロックオンして倒せるように、あらかじめ照準を敵の現れる方向へ早めに移動させておくといいだろう。

中ボス 4 本体以外も破壊！

ニアゼロ　マイナーの左右にある翼のような部分を壊すとアイテムが出る。当然、本体を倒してしまうと、アイテムは取れなくなるので、撃破前に両翼を破壊し、アイテムを回収しよう。

⬅ニアゼロ　マイナーは撃破した時にも、アイテムを出すぞ。

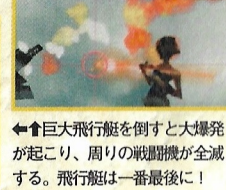
中ボス 5 ザコでHIT数を稼ぐ

ラプターシーマー戦では、後ろに大量のルフィアンが飛んでいる。ラプターシーマーにダメージが与えられない状態（距離がある）の時は、ザコだけをひたすら攻撃し続け、HIT数を稼いでいこう。

↑ザコを攻撃すると、ラプターシーマーは守ろうとする。

↑照準を動かしていないと、ザコを倒せない。左右に揺さぶれ。

中ボス 6 巨大編隊を攻撃せよ!!

難易度イージー以外のプレイで出現する巨大飛行艇。大量の戦闘機を従えているので、これらの戦闘機を倒してHIT数を稼いでいこう。また、巨大飛行艇からも巨大編隊が出撃してくる。こちらも逃さず叩け!!

⬅↑巨大飛行艇を倒すと大爆発が起こり、周りの戦闘機が全滅する。飛行艇は一番最後に！

Stage 2-3

ザコでＨＩＴ数を稼げ!!

このステージは、ザコがたくさん出現する。ステージ０－０同様、すべての敵を倒すつもりで進み、ＨＩＴ数を稼いでいこう。

目標スコア&ヒット数		
EASY	49,000,000点	1,800HIT
NORMAL	50,500,000点	1,900HIT
HARD	50,700,000点	1,950HIT

ステージ全般 ① 早めに倒せ！

冒頭でも触れたように、ザコが大量に出現するのだが、敵のなかには攻撃すると画面外に逃げたり、自爆したりするモノがいる。当たり前のことだが、倒さなければ、得点やＨＩＴ数は加算されない。早め早めに攻撃して、逃げたり自爆したりする前に倒していくこと。

⬆オオカミは近づいてきたらソードでもいいが、出てきた時を撃つのがベスト。

⬆カンガルーは飛びついてくると自爆する。飛びつかれる前にショットで倒そう。

中ボス ② モールシーマーその１

モールシーマーは出てくる場面に関係なく、倒すとコマンダーボーナスが入る。だが、モールシーマーは出現してから規定の時間（各解説を参照）が経つと逃げ出す。そのためコマンダーボーナスを獲得するには、規定時間内に倒す必要がある。モールシーマーその１は、約25秒で逃げ出すが、オオカミが放つ弾を確実に撃ち返せば、時間内に倒せるぞ。

中ボス ③ モールシーマーその２

モールシーマーその２は、投げてくる爆弾をカウンターアタックで撃ち返すだけで簡単に倒せる。ちなみに爆弾を確実に弱点へ撃ち返せるように、照準はロックオンにしておくこと。

⬆約15秒で逃げ出すが、10秒もあれば、十分倒せるだろう。

中ボス ④ モールシーマーその３

モールシーマその３は、約25秒経過すると逃げるため、地面をはってくるカメを相手にしていると、時間的に厳しい。カメは極力無視し、モールシーマーの攻撃だけに専念しよう。

⬆手で頭を隠した時もスキ間を狙ってダメージを与えろ！

中ボス ⑤ モールシーマーその４

その４もその３同様、25秒経過すると逃げてしまう。確実にダメージを与えられれば、逃げられる前に倒せるが、連続して攻撃を受けてしまうと厳しくなる。敵の攻撃は的確に避けること。

⬆カンガルーの爆発は特に注意！　タイムロスは必至だぞ。

ステージ後半 ⑥ 座席を壊そう！

モールシーマーその３戦直後のカンガルーが大量に出現する場面。ここにある座席は壊すとアイテムが出現。座席は20近くあるので、かなり得点が稼げるぞ。

⬅左右どちらかの座席１列をすべて壊し、方向転換する時に中央と残りの列をソードでまとめて破壊していくといいだろう。

ボス ⑦ ギリギリまで粘れ!!

ステージ最後のバースモデル戦。この敵は常に塊が補充され続けるので、粘ってＨＩＴ数を稼いでいこう。紫に光る塊を利用した連爆を狙ってもいいが、ＨＩＴ数が稼げないので、１個１個地道に黄色の光弾を撃ち返して倒していくといいだろう。なお、イージーは時間ギリギリまで粘ってもいいが、ノーマル以上では、その後にバースモデルその２との戦いがあるので、タイムを20秒ぐらいは残すこと。

⬅連爆で全滅させると、アイテムが出る。これでタイムを補充するのも手。

Stage 3-1

得点を稼げる場面を見逃すな！

ザコが出現する場面が少ないため、ＨＩＴ数は稼げないが、アイテムやターゲットボーナスが多く、得点はかなり伸ばせるぞ。

目標スコア&ヒット数		
EASY	58,500,000点	2,050HIT
NORMAL	59,000,000点	2,100HIT
HARD	59,300,000点	2,150HIT

ステージ前半 ① 貝型ルフィアンを優先して

砂の中から出現するホタテ。残りタイムがわずかな場合以外は、倒すと必ずポイントを出す。優先して倒していこう。なお、砂浜の場面だけでポイントが合計14個出現する。ポイントの得点が50000点までアップしていれば、ここだけで100万点近く稼げる!!

⬆➡ホタテが出現する時、必ず砂が波立つ。砂が波立ったら、急いでそこに照準を合わせよう。

中ボス ② 残り時間に注意しながら触手を撃つ

クリア編でも簡単に解説したように、オクトパスシーマーの触手を壊すと、ターゲットボーナスが現れる。触手は壊しても復活するので、粘って得点を稼いでいこう。ただし、本体であるオクトパスシーマーは規定の残りタイム（難易度で異なる、イージーは15秒／ノーマルは20秒／ハードは25秒）になると、巨大魚に食われてしまう。コマンダーボーナスを獲得するためにも時間内には倒すこと。

⬆左の触手を３つを壊したら…。

⬅右の触手…と交互に壊して、効率よくボーナスを獲得いいぞ。

中ボス ③ 小グモはすべて倒せ！

北海亭前でのスパイダーシーマーとの戦闘の際に、出現する小さなクモ。動きが素早いので、逃がしやすいが、倒すとアイテムを出す小グモが数匹いる。小グモはすべて倒そう。

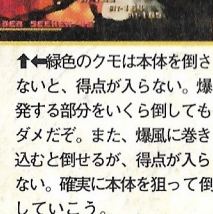
⬅赤い小グモはショットで倒すと、アイテムを高確率で出す。

中ボス ④ ザコが集団で襲ってくる場面では、ひたすらザコを倒そう

北海亭内で戦うことになるスパイダーシーマーは、ダメージ量に応じて攻撃パターンが変化する。つまり逆に言うと、ダメージを与えない限り、同じ攻撃を延々と続ける（一部例外アリ）。そのため、ザコが大量に出現する場面で、本体を攻撃しないでひたすらザコのみを倒していけば、ＨＩＴ数を稼ぐことができる。制限時間いっぱいまで使って、スコアやＨＩＴ数を稼ごう！

⬅最初の攻撃パターンでは約45秒間、小グモが無限に出現する。ＨＩＴ数を稼ぐ絶好のポイント。

攻撃する際は本体を狙え!

⬆⬅緑色のクモは本体を倒さないと、得点が入らない。爆発する部分をいくら倒してもダメだぞ。また、爆風に巻き込んで倒せるが、得点が入らない。確実に本体を狙って倒していこう。

Stage 3-2

ダメージを受けなければ…

目標スコア&ヒット数		
EASY	75,000,000点	2,400HIT
NORMAL	77,000,000点	2,540HIT
HARD	77,200,000点	2,560HIT

このステージは、ポイントが非常にたくさん出現する。ノーダメージでどれだけ進めるかが、ハイスコアのカギになってくるぞ。

ステージ全般 1 ポイントは絶対取れ

ステージ上のいたるところにいる緑色の浮遊物は、攻撃すると必ずポイントを出すので倒せ！ なお、光っている時に触るとダメージを受けるぞ。

⬅いくらソードで攻撃してもダメ。ショットでないと破壊できないぞ。

ステージ前半 2 コブから先に壊す

4本足のトカゲはコブの部分を攻撃すると壊れ、残りタイムや体力に関係なく、ポイントが出現する。なお、コブが残っている状態で本体を倒すと、コブも同時に壊れる。だが、アイテムは出ないので、本体はコブを破壊してから倒すこと。

⬆本体とコブを撃ち分けづらいトカゲはロックオンを使え。

⬅本体だけになったら、ソードで攻撃。

ステージ中盤 3 飛びムカデはソードで対処

建物の中を通り抜ける場面で登場する、滑空するムカデ。1匹倒すだけで一気に6～8ＨＩＴ稼ぐことが可能なので見つけたら、必ず倒していきたい。ただし、耐久力がかなり高い。ショットでは時間がかかり過ぎるので、必ずソードで攻撃すること。

⬆赤い浮遊物を使うと斬るより楽。

ステージ中盤 4 倒したら、即ターゲートを撃て！

クリア編でも解説したとおり、ラーヴァシーマーは赤い浮遊物を活用すれば倒すことができる。倒すとターゲットボーナスが、12個出現する。素早く照準を合わせて、消える前に破壊するのだ。

⬆撃破後、振り向くのが遅れるとひとつも壊せないなんてことも…。

ステージ後半 5 大型ルフィアンを倒し、コマンダーボーナスをゲット！

強制スクロールの場面で登場する、空を飛ぶ大型ルフィアンとケンタウロス型ルフィアン。攻撃力と耐久力がともに高い強敵だけあり、倒すとコマンダーボーナスが加算される。当然、これらの敵を倒してスコアを伸ばしていきたいのだが、先ほども述べたようにかなりの強敵なので、そう簡単には倒せない。そこで撃破のコツをまとめたぞ。また、倒し方がわかっていても、どこで出現するのかがわからないとツライ。75ページからのマップで出現場所もチェックしておくといいだろう。

⬆頭が向いている方角が進行方向。それを参考に進路を予測し、そこに照準を合わせて、一気に叩いていこう!!

➡空を飛び回るため、照準が合わせづらいが、静止することがある。そこを狙って撃て！

⬅近づいてきたら、ショットではなく、ソードで対処。一撃で倒すことができるぞ。

Stage 3-3

パーフェクトを目指すのだ!!

目標スコア&ヒット数		
EASY	89,000,000点	2,750HIT
NORMAL	91,000,000点	2,900HIT
HARD	91,200,000点	2,930HIT

サキ側の地球のダメージが少なければ少ないほど、獲得できるボーナスが多くなる。攻撃をすべて撃ち返すつもりで戦え!!

サキ側の地球が、まったくダメージを受けないでクリアすると、パーフェクトボーナスとして、なんと500万点が加算されるのだ。攻撃を一度も受けない……つまりすべての攻撃を撃ち返さなければならず、非常に条件は厳しいが、このボーナスを獲得すれば、飛躍的にスコアを伸ばすことができる。下にパーフェクトを取るコツをまとめた。これを参考に積極的に狙うのだ!!

※解説中の数字は78～79ページのシーンの数字と対応しています。

⬅コツがわかっていても、照準を思いどおりに動かせなければ、パーフェクトの達成は不可能だ。まずは照準を自由自在に動かせるように!!

コツ1 弾は広がる前に撃ち落せ！

弾が大量に降り注ぐシーン（②／④／⑤）では、弾が見えてから撃っていてはダメ。弾が出現する場所に、あらかじめ照準を合わせておき、弾が広がる前に撃ち落すのだ。

⬆弾の出現場所は、何度も何度もプレイして覚えるしかないぞ。

➡弾の出現と同時に消していけば、撃ちもらしがあっても、地球にぶつかるまでに余裕があるので、十分対処可能。

⬅それに対し、弾を見てからの場合は、弾がもう左右に散らばり始めているので、撃ち漏らしが多くなる。

コツ2 その場に止まっていないで動こう！

右（または左）に照準を動かす際、それに合わせて右（または左）に移動すると、目的の弾のほうに移動するぶん、止まっている時よりも照準を早く合わせられる。その場に止まって撃っていたほうが集中しやすいが、このテクを使わないと突破できないシーン（②／⑤／⑨）もあるぞ。

⬆一直線に横に並んだ弾を倒す時にも、このテクは重宝するぞ。

コツ3 近くの弾はソードで斬る!!

撃ち逃したりして、サキの近くにきた弾は、ショットではなくソードで倒すこと。なお、ソードは耐久力の高い弾も一撃で倒せ、間合いも広く、意外と使える。上手に活用しろ!!

⬅斜線の部分がソードの有効範囲。弾がまとまっていれば、一気に倒すことも可能なのだ。

ＨＩＴ数を稼ぎたいという人は…

同じパーフェクトでも、ちょっとした工夫でＨＩＴ数を増やすことができる。パーフェクトがだいたい取れるようになったという人は、下のＨＩＴ数を増やすポイントを参考に、さらなるスコアアップに精進してほしい。

破裂してから倒す

➡緑色の爆弾は破裂するまで待ち、まき散らされた弾を撃ち、ＨＩＴ数を稼いでいこう。

ダメージを受けない巨大な隕石は無視

巨大な赤い隕石は与えるダメージが大きい割にＨＩＴ数はたったの1。そのため、弾で地道にダメージを与えていったほうがＨＩＴ数を稼ぐことができる。壊さなくてもいい隕石は無視するといいだろう。

ちょっとしたミスで即終了

トレーニングでもハイスコア

本編のスコアアタックも熱いが、トレーニングでのスコアアタックも負けないぐらい熱い!! そこで、トレーニングで高得点を叩き出すためのコツをステップ別に解説するぞ。キミはどこまで極めることができる!?

←ダメージを受けると、ポイントの得点は、当然1000点に…。極力ダメージは受けるな!!

目標記録
●スコア／38,200,000
●ヒット／85HIT
●アイテム／385

①ショット ロックオンをうまく使っていこう

マニュアルだと照準を合わせるのに時間がかかってしまい、敵を撃ち逃しやすい。そこで照準はロックオンにしておこう。人などが持っているリンゴも簡単に撃てるぞ。なお、人を撃つとスコアから5000点が引かれてしまうので、絶対に撃たないように!!

ルーレットを確実に当てる方法

BINGOは、マニュアルでは狙うのが難しいので、ロックオンに切り替えて捕捉してから撃とう。簡単かつ確実にボーナスを獲得できるぞ。

←なお、横から撃つと、別の的に当たることが…。必ず正面から撃つこと。

②移動 きり返しのタイミングに注意

ポイントが連続している場面では、曲がるのが早すぎたり、遅すぎたりすると、次のポイントが取れなくなる。角にあるポイントを取った直後が、きり返しのベストタイミングなので、取ったらすぐに方向ボタンを入力。

↑ひとつも取り逃すな!!

③ローリング 立ち位置とタイミングが重要

ポイントがジグザグにある最初の場面。ここでは、体の中心でポイントを取っていくこと。そうしないと、ローリングで移動した時に行き過ぎたり、届かなかったりして、並んでいる次のポイントが取れなくなってしまうのだ。また、ローリングするタイミングも重要。早いぐらいのタイミングがベストだ。

④ジャンプ ダブルジャンプも活用せよ

空中にあるポイントは、連続ジャンプ、またはダブルジャンプで取っていこう。なお、すべてのポイントを取ることは不可能なので、あしからず。

⑤ダブルジャンプ 少ないチャンスをモノにしろ!

ポイントがあるのは、最初の場面のみ。確実にポイントを回収していこう。早め早めを心掛けて、ジャンプしていけば、意外と簡単に全部取れるぞ。

⑥ソード 画面中央でソードの連打

ソードで攻撃していく場面。ここでは左右に移動しなくても画面中央でショットボタンを連打しているだけで、全部の敵を倒すことができるぞ。

←あんこちゃんのパパは速攻で倒すべし!!

クイズに正解してターゲットボーナスを取れ!

ダブルジャンプの訓練後に出されるクイズ。これに正解すると、画面いっぱいにターゲットボーナスが現れる。円を描くように照準を動かし、少しでも多くボーナスを獲得しよう。なお、クイズは約5秒以内に答えないと時間切れとなる。出題されたら、素早く答えること。

←↑クイズの問題は、毎回変わる。ちゃんと問題を読んでから答えろ。

今度はもっと難しいタイム短縮に挑戦!!

タイムアタック

TIME ATTACK

結果報告

テクニックはもちろん、敵の出現場所やパターンが頭に入っていないと、プレイタイムを縮めるのは難しいぞ。

目標タイム	
EASY	39分00秒
NORMAL	43分00秒
HARD	45分00秒

時間短縮3カ条
- 早め早めに攻撃して素早く敵を倒す!
- タイムロスにつながるような無駄な動きはしない
- 死ぬな!（コンティニューはタイムロス）

タイムを縮めるふたつのコツを伝授!

スクロールが止まる場所では…

スクロールが止まる場所は、基本的に画面上の敵を全滅させないと、先に進まない。スクロールの停止時間が長くなればなるほど、タイムロスとなる。素早く敵を倒していこう。また、場所によっては特定の敵を倒すだけで、スクロールが始まる場合もある。そのポイントは各解説を参考に。

ポイントとなる敵だけを倒し、残りの敵は無視!!

←↑少しでも敵を早く倒せるように、照準はマニュアルで。

ボス戦はノーダメージがベスト

ダメージを受けている間は攻撃ができず、敵にダメージを与えることができない。ボス戦ではボスを早く倒せば倒すほど、タイムを短縮することができるので、極力ダメージは受けないように!!

↑テクニックがポイント。

ローリングよりダブルジャンプ

ローリング中は無敵だが攻撃ができない。敵の攻撃を避ける時は、回避行動中でも攻撃できるダブルジャンプを使おう。

Stage 0-0

タイムを縮められるポイントは中ボス戦とボス戦だけだが、素早くボスを倒せば、1分近くタイムを縮められるぞ。

ボスを速攻で倒せ!

目標タイム	
EASY	2分45秒
NORMAL	2分45秒
HARD	2分45秒

中ボス ボス ① 中ボス・ボスを早く倒せ

冒頭でも触れたように、このステージで、タイムを縮められる場面は中ボス戦とボス戦以外にない。ボス戦では周りのザコはすべて無視して、ボスだけを集中攻撃!! できるだけ早く倒していこう。

←ノーマル以上なら、弾を撃ち返して攻撃せよ!

←ステージボスは激しく首を振るので、ロックオンにするのも手。

Stage 1-1

タイム短縮ポイント多し！

ステージは短めだが、ボス級の敵が多い。できるだけ早く中ボスやボスを倒し、タイムをグッと縮めていくのだ。

目標タイム	
EASY	5分30秒
NORMAL	5分45秒
HARD	5分50秒

ステージ前半 ① 特定の敵だけを倒そう

序盤のスクロールが止まる場面では、敵をすべて倒さなくても、特定の敵だけを倒せばOK。倒すべき敵については、写真でそれぞれ解説しているので参照のこと。

↑クレーンの場面では、クレーンの胴体部を壊せ。

↑陸橋を壊し、数秒経つと、スクロールが始まる。

↑陸橋と後ろにいる青い服の兵士を倒すと、先に進む。

中ボス ② ゲージが表示されたら攻撃開始！

クラブシーマーは、体力ゲージが表示されると同時にダメージを与えられるようになる。出現したら、すぐに照準を目玉に合わせ、ゲージが表示されると同時に攻撃を加えていこう。

ボス ③ 弱点だけを攻撃せよ

ニアゼロは弱点以外にも破壊できる場所がある。攻撃する時は、それらの部分にショットが無駄に当たらないように、ニアゼロの動きに合わせて照準を微調整すること。

←ミサイルをロックオンで確実に撃ち返せ!!

Stage 1-2

少しも気を抜けない難関ステージ

敵を全滅させないとスクロールし始めない場面が多く、ちょっとしたミスでタイムロスになる。気を引きしめてプレイすべし！

目標タイム	
EASY	8分50秒
NORMAL	9分30秒
HARD	9分40秒

ステージ前半 ① 敵兵士を素早く全滅させろ

エレベーターは2回停止するが、どちらの場合も敵を全滅させないと、エレベーターは動き始めない。そのため、敵を素早く倒すことがこの場面でのポイントとなる。あらかじめエレベーター奥の兵士の出現場所に照準を合わせておき、敵が現われたと同時に撃破しよう。

←ノーマル以上では、画面脇の小型レーザー砲も壊す必要があるぞ。

ステージ中盤 ② 兵士は無視

エアバイク戦の前後に登場する小型エレベーター。上に乗っている兵士を倒していたらタイムロスになってしまう。ここでは、兵士は一切無視。余裕があってもエレベーター部分だけを攻撃すること。

↑画面上部に照準を合わせておけばエレベーターは速攻で倒せる。

中ボス ③ ソードを中心に戦っていこう

ラダンは弱点である頭をショットで攻撃すると、すぐに無敵状態になってしまう。が、ソードだと無敵状態になりにくい。ソードで攻撃して、ビルの外へ落としてしまおう。

←ラダンが飛びついてくる時に、ソードで攻撃すれば大ダメージ!!

Stage 1-3

ノーダメージが最低条件

このステージは、どれだけ確実に早く倒せるかがタイム短縮のカギ。ダメージを受けず、確実に弱点を攻撃していくのだ!!

目標タイム	
EASY	10分00秒
NORMAL	10分50秒
HARD	11分20秒

カチュア戦中盤 ① 真空波は移動で避ける

覚醒したカチュアが水中に潜る場面で出現する真空波。ソードで攻撃すれば、その場を動くことなく、やり過ごせるが、その間、コアを攻撃できない。真空波はできるだけ移動で避けるようにしよう。

↑移動による照準のズレは、こまめに微調整すること。

ノーマル、ハードの場合は

攻撃すると、緑のコアは左右に動く。そのため、照準が非常に合わせづらいが、画面端から攻撃すると、なぜか攻撃がよく当たるので、画面の端まで移動してから攻撃するといいぞ。

Stage 2-1

ボス戦がタイム短縮のカギ

ボス戦やスクロールが止まる場面が多く、これらのシーンでどれだけボスや敵を早く倒せるかが、ポイントになってくるぞ。

目標タイム	
EASY	14分00秒
NORMAL	15分00秒
HARD	16分30秒

ステージ序盤 ① 上の砲台は壊す必要ナシ

スクロールが最初に止まる場面。ここでは、敵をすべて倒さないとスクロールが再開しないように見えるが、じつは段の上の砲台は倒す必要がない。下の3台だけを倒して進もう。

←この辺りから下部の砲台にダメージを与えられるぞ。

中ボス ③ 上の砲台は最初に

ビジランスドシステム戦でも、ステージ序盤①と同じように壁の上にある砲台を倒す必要はない。だが、倒さないで戦うと、大ダメージは必至。レーザーを発射するまで、ビジランスドシステムは、ダメージを与えられないので、その間に最低でも2～3台は壊しておこう。

中ボス ② テクニックを身につけろ

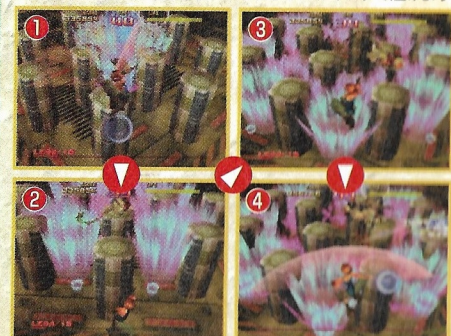
多少運も絡んでくるが、レダは戦い方によって20秒弱で倒すことができる。解説を参考にしてプレイ時間を縮められる戦い方を身につけてほしい。特に連続斬りは、マスターすれば飛躍的にタイムを縮められる。難しいが絶対にマスターせよ。

↓柱の陰にレダが隠れていても、ロックオンしていれば…。

↑柱を無視して爆弾をぶつけることができるぞ。

レダを連続斬りする方法

↓まずは正面の柱にきたら、右にジャンプしながら斬る。

↓その時、水柱攻撃がきていたら、ダブルジャンプで避けよう。

↑次にレダを斬った柱から右へふたつめの柱に前へ移動する。

↑すると、レダが正面の柱に飛び乗ってくるので…(①へ)。

Stage 2-2

ボス戦でタイムを縮めろ！

ほとんどの場面が強制スクロールのため、ボス戦以外にタイムを縮める場面がない。数少ないチャンスを確実にモノにしろ！

目標タイム	
EASY	24分00秒
NORMAL	26分30秒
HARD	28分30秒

中ボス 1 本体を集中攻撃

ニアゼロマイナーは両翼→本体の順に攻撃すれば、確実に倒すことができる。だが、それだとかなり時間がかかってしまう。そこで、両翼は無視して本体だけを攻撃するのだ。

↑確実にミサイルを本体に叩き込めるよう、撃ち返す時はロックオンで。

中ボス 2 マニュアルで攻撃!!

セントリーマシナリィは、左右に小刻みに動くため、照準を合わせづらい。といってロックオンでは破壊するのに時間がかりすぎる。がんばってマニュアルで倒せ!!

↑左右の護衛ロボットもマニュアルで攻撃したほうが断然早く倒せるぞ。

中ボス 3 本体だけを攻撃する

マザークロウ戦では、周りの戦闘機は無視して、ひたすらマザークロウ本体だけを攻撃していこう。なお、撃破しても敵は攻撃してくるので、油断してやられないように!!

↑戦闘機でマザークロウが覆われてしまう前に破壊してしまおう。

ボス 4 ミサイルの撃ち返しに専念

支援機からのミサイルを確実に撃ち返せば、速攻でマラキアを倒せる。照準をロックオンにして、マラキアを捕捉。ミサイルを撃ち返すことだけに専念していこう。うまくいけばマラキアが体当たりを仕掛けてくる前に撃破できるぞ。なお、ミサイルを撃ち返す時に注意したいのが連続でミサイルが飛んでくる場面。ここでは、1発撃ち返すごとに少し左右に移動しないと、ミサイルが直撃するので注意。

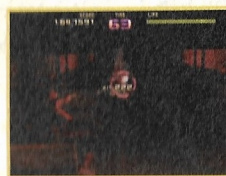
Stage 2-3

敵を素早く倒せるかがポイント

ステージは長くないが、スクロールが止まる場面が多く、タイムロスしやすい。ステージ攻略編を参考に速攻で倒せ！

目標タイム	
EASY	30分00秒
NORMAL	33分00秒
HARD	35分00秒

ステージ後半 1 カンガルーを早く倒してタイム短縮

座席が並んだ車両での戦闘では、カンガルーを規定数以上倒すとスクロールが再開する。連射でカンガルーを倒しまくって、タイムを短縮せよ。

↑座席の陰にいるカンガルーは、左右に移動して倒していこう。

↑カンガルーが放つ弾を撃ち返して、攻撃するのもひとつの手だぞ。

ボス 2 紫色の岩で誘爆を狙え

バースモデル戦では、黄色い弾をひとつひとつ撃ち返していたのでは、時間がかかりすぎる。ここは、紫色の塊の誘爆を狙って、一気に塊を破壊していこう。

←↑紫色の塊は約10秒ごとに出現する。また、現われる場所は端が多い。覚えておこう。

Stage 3-1

タイムがあまり縮められないぞ

このステージも2－2と同じようにタイムを短縮するポイントがあまりない。少ないタイム短縮チャンスを確実にモノにしよう。

目標タイム	
EASY	32分30秒
NORMAL	36分00秒
HARD	38分00秒

ステージ前半 1 ホタテを優先して倒そう

ステージ序盤の砂浜のシーンで登場するホタテ。出現と同時に倒すと少しではあるが、プレイ時間を縮めることができる。縮められるタイムは3～4秒と少ないが、時間を短縮できることには変わりない。出現場所を覚えて、出現と同時に倒せるようにしておこう。

↑特にオクトパスシーマー戦直前のホタテは早く倒すと◎。

中ボス 2 状況に応じてザコを倒そう

北海亭内のスパイダーシーマー戦では、ボスを優先して攻撃していくのだが、ボスの体力が減ってくると、ザコの攻撃が激しくなる。イージーでは問題ないが、ノーマル以上だと、放っておくとやられてしまうこともある。適度にザコも倒していこう。

↑ザコのなかでも、炎を吐く赤いクモと火炎を放射する中型クモは現れたら、すぐに倒していきたい。

Stage 3-2

序盤でタイムがすべて決まる

横スクロールの場面で、どれだけ時間をかけないで進めるかが、このステージのポイント。テクニックがないとキツイ!!

目標タイム	
EASY	37分00秒
NORMAL	40分40秒
HARD	43分50秒

ステージ前半～中盤 1 ローリングを活用せよ

ボタンを2回入力しなければならないが、ローリングのほうが通常移動よりも、断然早く進むことができる。ステージ序盤から始まる横スクロールの場面では、このローリングを繰り返し行い、時間短縮を図ろう。ただし、むやみやたらにローリングしていると、敵に攻撃を受けまくり、逆にタイムロスになることも…。ローリングは、敵や障害物がない場所ですること。

←上り坂はローリングだと進みづらい。ジャンプで乗り越えよう。

←倒すのに時間がかかる敵は、ローリングですり抜けるといいぞ。

ステージ後半 2 残りライフに注意

ステージ後半は強制スクロールなので、画面上の敵をたくさん倒したりしても、タイムを縮めることはできない。とはいえ、さすがにゲームの後半だけあり、敵の攻撃もかなり激しいので、敵を倒さないで進むと集中攻撃を受け、やられてしまうなんてこともある。敵を倒しながら進んでいこう。

←空を飛ぶ大型ルフィアンを優先的に倒していくといいだろう。

↑マンシーマーは一撃が強い。無理に倒そうとせず逃げるのもアリ。

敵に押してもらって進む

巨大トカゲが出現する場面で、逃げてくるルフィアンの前に立つと、ルフィアンに押されて進むことができる。ローリングより移動スピードは遅いが、コントローラを操作しなくても、勝手に進んでくれるので、結構ラクチンだ。

↑なお、下り坂では必ず転ばされてダメージを受けるので注意!!

Stage 3-3

やはりノーダメージがベスト

目標タイム	
EASY	39分00秒
NORMAL	43分00秒
HARD	45分00秒

攻撃の撃ち逃しが少ないほど、アチの地球を早く倒せるので、ハイスコアアタック同様、攻撃をすべて撃ち返すつもりで戦え!!

①工夫しだいでタイムはまだまだ縮めることができる

タイムはちょっとした工夫で、さらに短縮することができる。まずはパーフェクトが取れるようになろう。そして今度は以下のコツを習得してタイム短縮に励んでほしい。

↑パーフェクトを取るコツはクリア編とタイムアタック編を参照のこと。

②ショットでダメージを与える

アチ側の地球をショットで直接撃つと、ダメージを与えることができる。与えられるダメージは1と少ないが、まめに攻撃していると、意外と耐久値を減らせるので、余裕がある時はショットで直接攻撃していこう。

←敵の攻撃が緩んだら、ショットでアチ側の地球を攻撃!!

③巨大隕石をできるだけ撃ち返せ!

巨大な赤い隕石を撃ち返すと、アチ側の地球に約1500のダメージを与えることができる。5発飛んでくる巨大な赤い隕石のうち、撃ち返さなくてもダメージを受けない後半の3発を撃ち返し、ダメージを与えていくこと。

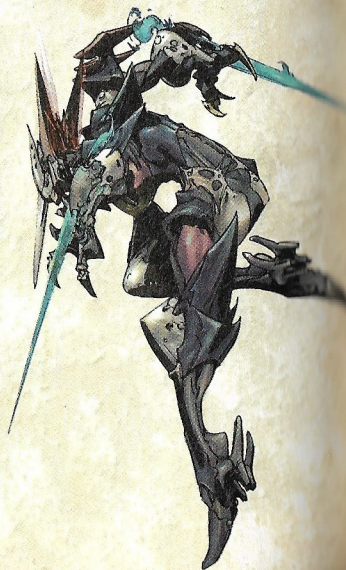
←巨大な隕石は撃ち逃すと痛い。飛んできたら、ショットボタンを連打しよう。

➡後半3発をすべて撃ち返すのは難しい。そこでまず、3発めをソードで攻撃し、撃ち返したら…。

⬅4発めと5発めの両方を撃ち返すのではなく、どちらか一方に絞り、撃ち返していこう。

プレイ時間はプレイ中だけカウントされる

プレイ時間は、ステージをプレイしている間しかカウントされない。つまり、各ステージの合間に挿入されるムービーやポーズをしている間は、プレイ時間に加算されないので、無理にムービーを飛ばしたりする必要はまったくないぞ。また、「OPT」のゲームスピードをターボにすると、2倍速でゲームが進むので、タイム短縮できるように思えるが…、時間をカウントする速度も2倍になるので、プレイ時間が短くなるということはない。あしからず。

⬅⬆ターボにすると、3－3がツラくなるので、ノーマルでプレイしたほうが吉。

本作の魅力は深く濃いストーリー。
ここではゲームでは知り得ない裏設定、
そしてキャラクターのラフを公開する。

設定資料編

Secret-File section

登場キャラクターのラフ画を独占公開！

『罪と罰』イラストギャラリー

●濃厚な物語を彩る登場人物たち――。そんな登場人物のイラストと初公開となる線画を、キャラクターデザインを担当された鈴木氏のコメントをまじえて紹介する。

サキ・アマミヤ

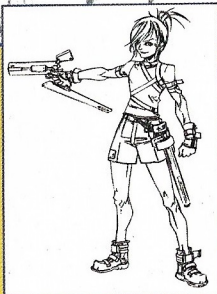
SAKI-AMAMIYA
サキ・アマミヤ

MESSAGE From Staff

●制作の都合で半袖半ズボン確定、イメージ的にも適切かと。自分で作っときながら、どうにもデザインポイントが散満で非常に描きにくい。でもイメージカラーの黄色は気に入ってる。

キャラクターの制作工程を公開!!

キャラクターデザイン
鈴木康士氏(トレジャー)

昭和49年12月10日生まれ。アーケード「レイディアントシルバーガン」の開発にデザイナーとして参加。NINTENDO64「罪と罰　地球の継承者」ではキャラクターメイキング全般とCGグラフィック作成を担当。

①線画を描く

まずはキャラにどんなポーズや表情、何を持たせるのかなどを決め、おおまかに描く（ラフ画：上のイラスト）。次に細かい部分の修正やペン入れをし、線画（左のイラスト）を完成させる。

覚醒後サキ

MESSAGE From Staff

●チームリーダーからもらったイメージ画はケツ丸出しだった。さすがにそれは…。注意したのはくどくしない事、あとウエストライン？　銃は色合せの為、赤にした理由が大きい。

②パソコンに取り込む

①までは紙の上での作業だったが、ここからはパソコン上での作業。完成した線画を、コンピュータに取り込み、着色。色づけの第1段階では、濃い色になる部分や影になる部分をグレイで塗る。

③着色作業

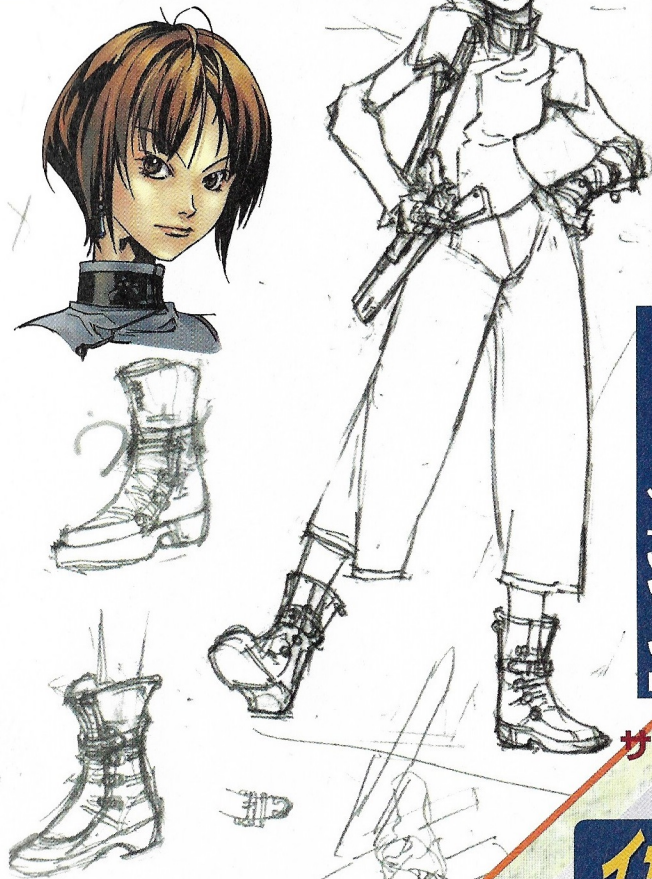
影などのグレイの部分がすべて塗り終わったら、いよいよ服や肌、武器の部分の彩色をする。ひととおり着色が終わったら、全体の色合いを見ながら、さらに色を調節、質感を加えて、完成へ。

完成へ！
(P.4へ)

救済グループ

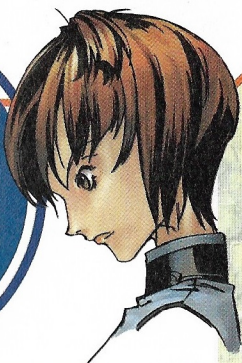
AIRAN-JO
——アイラン・ジョ

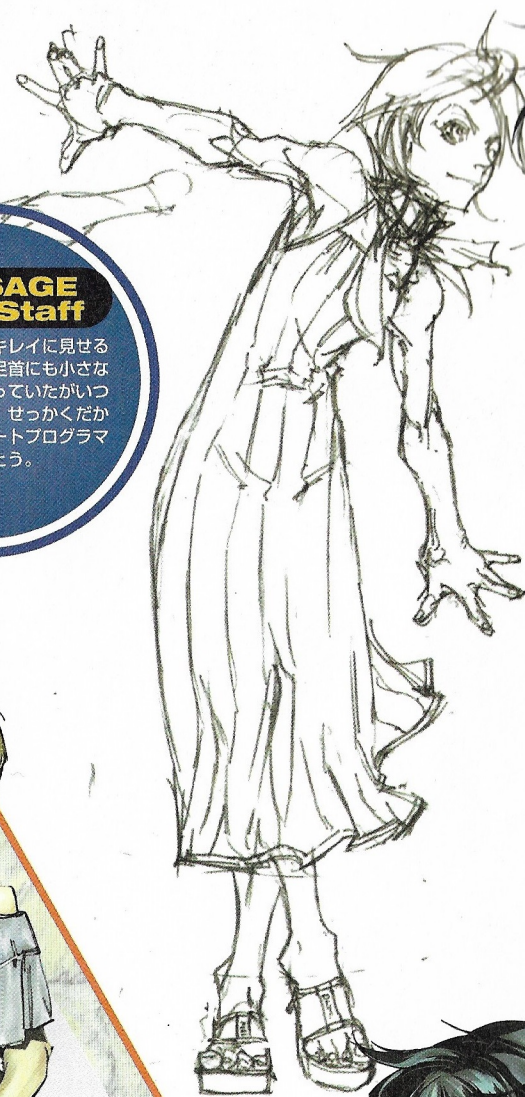
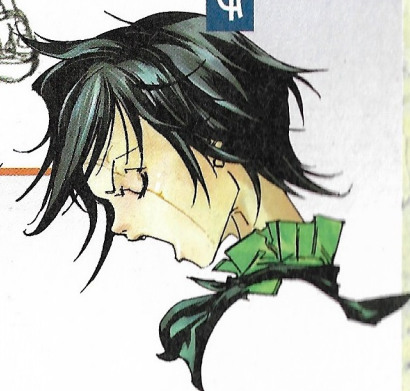
MESSAGE From Staff

●俺の好みが強いデザイン。当初イメージカラーは白だったがブラッドたちとかぶるので変更、ついでにストライプに。キャミは俺のわがままです。しかし二年も経つとデザインって…。

サキとアイランの愛の結晶

イサ・アマミヤ

サキとアイランの子供・イサ。ゲーム中では、2－3の数シーンにしか登場しないのだが、顔のアップや全身のイラストなど、他のキャラ同様、ちゃんと描き起こされている。

ACHI
——アチ

MESSAGE From Staff

●出来るだけ傷をキレイに見せる様にしたつもり。足首にも小さな傷を付けようと思っていたがいつの間にか忘れてた。せっかくだからこの場で、スカートプログラマー中川さんありがとう。

武装ボランティア
BRAD
ブラッド
MESSAGE From Staff
●上半身にボリュームが欲しく、腕にグルグルを拘束具的イメージで付けたはず。銃のデザインは少々心残りでした。どうでも良いが腰のモデリングにスゲー悩んだ記憶が…。
LEDA
レダ
MESSAGE From Staff
●目指したのは猫（ウサギとかネズミとかクマとか言われた）。確かにデザインも謎な物になってしまった。かなり馬鹿なキャラになりそうだったため、見ためおとなしめにしたつもり。
KACHUA
カチュア
MESSAGE From Staff
●…ソバカス。たまにキュロットに見えるスカート、普通の膝上スカートって事にしておいて下さい。ちなみにこのゲーム、ショートヘアーが多いのは制作の都合と俺の好みです。
兵士
武装ボランティアの一兵士もイラストで再現!!
資料編

ゲームだけではわからない、裏設定を大公開!!

『罪と罰』極秘設定資料

●救済グループとは何なのか、サキとアチはどうして行動を共にするようになったのかなど、ファンにはたまらない『罪と罰』の物語に関する極秘資料を公開！

秘 設定FILE 1「救済グループ補足…について」

都内に点在する救済グループはその活動理念の基幹に「アチの教えによる道義」を据える。人道的かつ献身をみせる救済活動で拡大したその組織は、個々の絶対的な役割分担がアチによって制度化され小さな社会規律を保っている。

組織を大別すれば、「ルフィアンを襲撃しての食料確保を主務とする“狩猟班”」と、「無差別的な対人保護と介助を主務とする“救護班”」、そして組織の頭角たる“アチ”」となる。

「狩猟班」はアチの授血によって異常な身体能力を発揮した少年少女によって構成され、効果的な役割配置がなされている。

中でも「サキ」の能力は別格であり、ルフィアンが小規模の群であれば、個人での狩猟も可能とする。また、彼らの活動を危険視する「武装ボランティア」は首都からの即時避難を勧告するが、現在は強制排除の対象とされている。

「救護班」は成人を含む年少者男女で構成され、インターネットボランティアより知識を得て専門的な救護処置を難民に施している。(アイランの機械知識もインターネットボランティアから得ている。実は兵器に関する情報提供はレダに因るモノもあるが、アイランはその事実を知らない)

病院等より運び出される薬品、救護器具で事足りない場合のみ、神憑り的に演出された「アチの秘蹟」による治癒がなされる。(班は都内各地域に点在する。ゲーム本編に登場する「ミチコ」は新宿区内の一拠点を統率している)

しかしこの組織も現在はルフィアンの本格的な首都侵攻と、武装ボランティアとの衝突を繰り返す上で食料確保が難航し、各拠点の放棄が始まっている。

秘 設定FILE 2「武装ボランティア補足…について」

武装ボランティアは民間による軍事的支援組織として米国で発足されたが、兵器メーカーG&R社からの経済と兵器の支援を甘受するに従い、新鋭兵器の需要拡大を目的とした「売名活動」を強要されている。

G&R社は地球における世界新保安基準の兵装を独占する事で、地球に倣う火星の保安体制を先行する事を画策している。ルフィアンによって混迷する日本は彼らにとっての格好の「兵器博覧」の場であり、その過度な兵装が世論の避難にさらされたとしても、日本上陸の強行は必須とされた。

また、死刑制度の廃止が全州で立法化される米国において、犯罪者の野外服役と暴力を伴った社会貢献を建前とする更正プログラムが、組織には導入されている。

しかし「特能者」の存在が公表された世界でさえ、特能者が犯罪者を精神制御した上での組織構成は精神制御の是非も含め、世論から大きく危険視されている。

東京防衛を名目として差し伸べられる組織の「救いの手」に、拭う事の許されない「血」を見たのはアチひとりではない。

秘 設定FILE 3「ルフィアンその他…について」

人類は世界規模の爆発的な人口の増加によって飢餓状態に陥り、非常食用としての新生態系の創造を計画した。全人口抑制、在来生態系の維持と回復が軌道に乗るまでの「一時的な飢餓状態の脱却」を目的とした、日米共同による計画が始まる。

原始的昆虫類を基盤に改造されたその生命体は、蔓延する人工の有害毒素の浄化能力を備える上に短期間での爆発的な「産卵」サイクルで繁殖する。「彼ら」は本能に刷り込まれた「共食い行為」と、外敵となる在来種を欺く「擬態能力」によって食物連鎖を内包し、在来生態系に対する干渉を極度に抑えられている。また、新生態系自体は10年で時限的に死滅する様に「設計」されていると同時に、即効性の高いキラーウィルスの開発もなされ、新種の地球環境への組み込みの安全性を高めているとされていた。(ウィルスは「ルフィアン災厄」の最中に紛失)

しかし「人類の食用としてのみ存在し得る」新生態系の本能は自身に問う。「自分達の繁殖速度は、ヒトによる捕食速度に劣る」。そして「人口の統制」こそが、人間とのより良き共存関係を築く手段であると結論した「彼ら」は、対人掃討行為を本能とする攻撃体を派生させ、自ら人口統制を強行し始める。

以降「ルフィアン」と呼称される攻撃体は人的形跡を辿って日本列島を蹂躙するものの、一部の世界世論では「短期間での人口統制を実現させる益獣」と見る声もある。

在来種は元より、やがて人間や人工兵器にすら擬態を始めるルフィアンの行軍は、人口が新生態系の理想とする「適正頭数」にまで「調整」されない限り、終わることはない。

秘 設定FILE 4「サキとアチの出会い（1）」

チヅル アマミヤ。本編主人公「サキ アマミヤ」の実母。死亡時年齢34歳9ヶ月。静岡県出身。学生時分に米国に留学中、現地男性との間に子供を身ごもり、男児を出産。日本に帰国後、憤慨する両親から絶縁された彼女は茨城県内へと嫁いだ実姉の元に身を寄せ、姉の援助を受けつつも一人息子との自活を模索する。以後、彼女の息子であるサキは、精神的、経済的に自立していく彼女の過程を傍らで見守り続ける無二の存在であると自覚し、成長していく。

2007年4月下旬、急速に日本列島を南下するルフィアンの群影は関東最北部まで迫りつつあった。アマミヤの母子は避難民大量空輸を行う新東京国際空港を目指す為、緊急移送を目的とした道路用大型車両に搭乗した。しかしその道程で、上京用の各主要道は規制を無視した個人車両の大量侵入と事故の多発によって完全に分断、母子を含む避難民達は徒歩による移動を余儀なくされ、路上に放棄された大量の車両列を横目に一路南へと行進する事となる。

ルフィアンにとって人間の行列は格好の道標となった。先発たるルフィアンの小群は人間の避難経路を辿って避難民に対する襲撃を繰り返し、襲った人間の屍骸を晒す事で「人肉の道」を築き上げていった。

※）その「道」は大群を成す「主戦力」を誘導する為の「絨毯」の意味合いを持つ。

絶え間なく繰り出される先発のルフィアンの群れは、国内外脱出を待つ人々が集合していた空港区域への進攻に至り、一帯を壊滅状態へと追いやった。

アマミヤの母子は「生き残らされて」いた。同じく生存を許された僅かな避難民と共に「奇跡を具現化する聖女の存在」が噂される東京に向かって、母親は力なく歩みを進めていた。襲撃の際に重症に瀕した息子を連れている彼女は、彼を救う術を「聖女による治癒」に託している。しかし彼らの背後には遅々とするその歩みを凝視し伴走するルフィアンの姿があった。

ルフィアンに選ばれた「生存者」達は単なる人質であり、より多くの人間が集合する場所までの案内役に過ぎない。空腹と疲労によって脱落する者が即座にルフィアンによって「処理」されていく道中、散乱する死体や死臭に対する生理的嫌悪感すら失った母親は、東京に至るまでその歩みを止めることはなかった。

㊙設定FILE 5「サキとアチの出会い(2)」

サキは自らの夢の中にいる。戦塵に塗れた荒野にて、彼は続々と出現するルフィアンとの戦闘を繰り返す。彼がルフィアンの群れに臆する事は無く、手にした「見知らぬ銃」を巧みに扱い「敵」を撃ち倒していく。やがて「敵」の全ての姿が塵芥と化した時、彼の名を囁き呼ぶ声に誘導されるがまま、覚醒を始めた…。

意識を取り戻したサキの目の前に、見覚えのあるひとりの少女の姿があった。彼はマスコミ報道によって知り得ていた彼女に対する微かなイメージを反芻する。聖女…そして救済組織…。

彼女は「アチ」と名乗り、彼の母親がルフィアンと武装ボランティアとの「交戦」に巻き込まれて死んだ事、瀕死の彼が彼女の「仲間」によって救い出された事、そして彼に対して自身の血を授け賜い、彼を「復活、新生させた」事を淡々と告げた。
※)「瀕死のサキ」との記述は、実は「死亡後」の状態であり、サキに対してのみ虚言で伝えている。

東京一帯は米国より派遣された「武装ボランティア」が主導する治安維持活動により、一応の平穏を保っている。そしてルフィアンの首都侵攻が必至とされた状況下、住民の南日本、近隣諸外国への大量避難が始まっていた。避難民の脱出が完了するまでのルフィアン迎撃体制も武装ボランティアが担い、新鋭兵器の揚陸が続々と行われている。

2007年5月中旬、サキはアチが率いる「救済グループ(東京南部拠点)」に参入し、アチより命じられたグループの食料調達を担っていた。すでに首都圏郊外北部においては先発のルフィアンの群と武装ボランティアとの交戦が激化し、サキ達はその間隙を縫い、独力でルフィアンを狩猟しなければならなかった。また武装ボランティアからは「避難勧告を無視する反抗分子」として危険視され、もはやサキ達に対しての武力行使も辞さない。

サキの戦いは危険を極めた。彼自身、戦闘へ至る経過の正当性すら理解し得ずにいる。しかしサキは、現時点で彼が置かれた状況下において「信頼」できるのは「アチの託宣」だけであり、自分達を襲撃する者を「絶対的な敵」と認識して戦わねば「自らの生存を放棄するのと同様」と納得する他なかった。アチは「敵との迎合は不可能」と断言した。そして「戦え」と言ったのだ。

㊙設定FILE 6「アイランとサキの出会い(1)」

2007年3月下旬、東京。ルフィアン出現により混迷の極みに達した日本国内。国民の憤激は暴力として、災厄に加担していたとされる「食用生態系に関係した者達」へと向けられていた。アイランの父親は主事業を食用生態系の海外輸出へと転換せんとした食品貿易企業を経営しており、関係者は無論、その家族に至るまでもが絶え間ない暴徒の襲撃に晒されていた。

2007年5月中旬、ルフィアンの首都侵攻が現実と化した東京……。大半の外国人の日本退去を確認後、外国政府は日本人の一時的な避難民受け入れを表明した。アイランの母親の祖国は「韓国」であったが、日本人である父親はルフィアン首都侵攻の責任を問われ、政府から長期に渡る更迭を受けており、家族の避難は遅々としていた。結局アイラン母子は父親不在のまま東京国際空港へと赴く。祖国に向け、残存する同胞と大使館関係者らと共に空港内にて脱出の時を待つ事となった。「待機所」は疲弊した多くの人達もアイラン達と混在し、彼女は周囲の視線に極度の恐怖を覚える。

一方、救済グループはルフィアンの本格的な首都流入に備え、彼らが介助する避難民の大量移送が計画されていた。移送に際して大型の空輸機とその操縦者の確保は必須であり、サキは同じくグループに参加している専門技術者らを伴って東京国際空港へと向う事となる。武装ボランティアはルフィアン迎撃を優先とし、兵力の多くを前線に配し始めている。空港内外にサキ達と敵対すべき相手は僅かとなっていたが、同時にその状態は空港内における治安の消滅を暗示していた。

空港内の一区域は不穏な状態下にあった。厳しい口調でアイランの母親を責めるのは日本人だけではなく、「彼女達の同胞」の声もある。批難の声はやがて凄惨な暴力行為へと発展し、母親が悶死する姿をアイランは目の当たりにする。そして逃げ場無く半狂乱に陥った彼女の「声なき悲鳴」は、それを唯一聞きつけ救出に駆けつける事となるサキとの、出会いの「発端」となった。

㊙設定FILE 7「アイランとサキの出会い(2)」

急に瀕した状態の救済グループの人間からは、目的を果たさずに帰還したサキに対して非難の声が続出した。サキは強引に連れ還ったアイランを介護班に託し、今一度空港へ向う事となる。

「空港での事件」によって、アイランの精神は絶え間ない恐怖と屈辱に塗れ、徹底した対人不信に陥っていた。彼女は救済グループの中にあっても組織の活動には参加せず、彼らの活動区域の片隅にひとり、常に怯弱の視線で周囲を警戒しながらの数日を過ごした。また、彼女との交流を望み語りかける者は、彼女の威嚇的な言動によって拒絶を受け、その態度からグループ内より疎まれ敬遠される対象となっていった。

しかし彼女が決してグループの活動区域の範囲外へと出る事は無い。彼女が孤独の中で作り上げた「外」に対するイメージとは「己の身体を危険に晒す場所」でしかなく、時を経るに従ってその祓う事の出来ない恐怖感を更に大きく偏向させていった。

2007年5月下旬、既にサキ達は目的を達して帰還し、同時に南日本へ向けて、大型空輸トレーラーによるグループ員の移送が始まっていた。
※) 稼動しているトレーラーは一機のみ。移送は東京北部各拠点から始まり、サキ達が拠点とする東京南部(新宿近辺)の移動はまだ先に計画されている。

グループの都内各拠点は避難完了と共に閉鎖され、サキが属する「狩猟班」の構成員も減少していった。しかしサキ個人の戦闘能力の向上は、狩猟班としての団体構成をすでに不必要とし、ルフィアン狩猟で得た「食料」の運搬以外においては、独力での狩猟活動を充分可能としていた。

サキは自ら救出したアイランと、グループ内との間に生じた軋轢に責任を感じていた。世話好きでもある彼は、アイランの付近に寝食の場を移し、自閉的かつ食事摂取もママならないアイランに対してあたかも彼女にとっての「母親」を思わせる立ち振る舞いを見せ始める。アイランの眼前には、常になにかと騒々しい彼の姿があった。更にサキの単純でお人好しの素振りから次第に彼に対する罵倒の声は静まっていき、それは彼の言動への嘲りを含んだ「苦笑」へと変わっていく。どの様な形であれ、彼女が「笑顔」を見せ始めた様は、サキにとっては素直に喜べる「嬉しい兆候」であった。

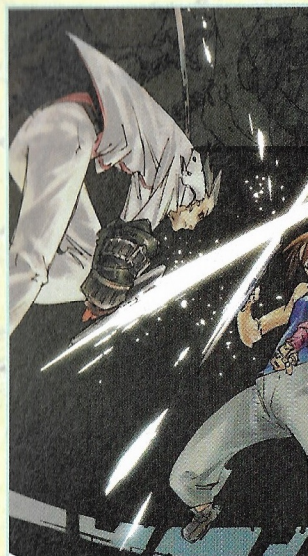
2007年6月上旬、アイランは持ち前の才能を発揮し始めていた。彼女はインターネットボランティアから情報と知識を得て、グループを技術的側面からサポートしている。その上、すぐに彼女の能力を頼って訪れてくるサキが彼女にとっては「他愛ない注文」を毎回の様に押し付け、休む間もない。根気のいる技術的作業にひとり黙々と取り組む日々を送り、未だに粗暴な言動で周囲と「仲間としての距離」を置いているとしても、かつて「他人」に対して見せた、狂騒的な拒絶反応の姿は薄らいでいた。

㊙設定FILE 8「アチ」

「内なる宇宙」と「外なる宇宙」の境界では絶えず両者による侵蝕行為が繰り返されていた。「内なる宇宙」ではかつて暴虐的な種族の進化発展を見た「地球」の複製を互いの宇宙の境界に「多数」配置し、それらを「外なる宇宙」からの侵蝕を阻む「前哨基地」として、内包する空間の防衛を試みる。「前哨基地」はかつての「地球」を育んだ「場」や星系が再現された環境下にあり、その各々が「オリジナル」に準えた過程を経て、暴虐的な種族の誕生と進化を実現させていく。時はすでに「前哨基地」としての機能を発揮する「地球」も存在し、「外なる宇宙」からの侵蝕を阻んでいた。

「地球のひとつ」に、ひとりの少女が降り立った。誕生間際にあるその「地球」には未だ「命の芽」を育む気配は無く、彼女は融解する大地に「立ち」、己の任務を反芻し始めた。

彼女は只管「人間と自称する歩哨」達が出現する時まで、その「地球」の成り立ちを「学習」する任務にある。「さなぎ」の段階にある彼女の容姿は、「敵」から自身の存在を眩ますために自らが施した「人間への擬態」であり、いずれ「学習」した成果を任務に沿った「成虫」の姿に反映しなければならない。

彼女の「同胞達」による「内なる宇宙」最深部への侵蝕失敗が連続し、「その時間」に存在する彼女の任務をより慎重にさせていた。

開発者スタッフに聞いた『罪と罰』開発秘話!

『罪と罰』開発スタッフ インタビュー

●任天堂の新機軸ガンシューティングACT『罪と罰』。開発スタッフが語る、『罪と罰』制作秘話、ストーリーを理解するヒントなど、いろいろ聞いたぞ。

前川正人（まえがわまさと）

↑トレジャー代表取締役。『罪と罰』プロデューサーとして制作を後押した。

原田貴裕（はらだたかひろ）

↑任天堂・開発一部。プロデューサー。代表作に『ポケモン』シリーズがある。

山上仁志（やまがみひとし）

↑任天堂・開発一部。プロデューサー。代表作に『パネルでポン』など。

『罪と罰』誕生の理由

――まずはじめに、トレジャーさんと任天堂さんが組まれることになったきっかけは?

前川（敬称略、以下同）：N64では『ゆけゆけトラブルメーカーズ』と『爆裂無敵バンガイオー』の2本、ソフトを出しているんですが、それだけで終わらせたくないって気持ちがずっとあったんです。それでN64でゲームをまた作ろうとなった時に、N64なら、やっぱり任天堂さんと組みたいってことになりまして、任天堂さんに『罪と罰』の企画をお持ちしたら、「これはいけるんじゃないか、やりましょう」とのお返事を頂きまして……組むことになりました。

――いつ頃のことですか。

山上：もう2年半近く前の話になりますね。

――プレイしてみて、今までの任天堂作品とは、雰囲気が違うように思えたんですが。

山上：任天堂のゲームって、やっぱり小学生向けのゲームが多くて、中学、高校と年齢が高くなってくると、遊ぶゲームが少なくなるんです。昔はよく遊んだけど、今は押し入れの中にN64をしまってしまったまま、長いこと触っていないという人も多いと思うんです。このゲームを初めて見たとき、まずボクが欲しいと思ったので、そういう人たちに、もう一度N64を引っ張り出させる、きっかけを作れるソフトになるんじゃないかなと…。そこでトレジャーさんから頂いた設定には手を加えず、あえて高年齢向けの雰囲気の作品にしました。とはいえ、ボタンのひとつの効果から全体のテンポの良さや難易度まで、やっぱり任天堂のゲームだなと思えるような作品に仕上がっているので、十分満足してもらえると思います。

前川：それでいてうちのテイストもしっかり出ているので、トレジャーっぽいけど、任天堂っぽさもある、豪華な（笑）作品ではないでしょうか。

N64のコントローラだから実現できたゲームシステム

――アクションゲームにもいろいろありますが、なぜキャラと照準を動かして、敵を倒していくという、ガンシューティングタイプのアクションにされたのですか?

前川：昔から3Dのアクションゲームを作りたかったんですよ。でも、RPGのように、3Dにすればすごく臨場感も増し、かつゲーム性も成り立てばいいんですけど、アクションゲームって3Dにすると、どうしても敵との位置関係とか、ゲーム性が散漫になってしまうんです。しかし、ガンシューティングって、見ためは3Dなんですが、照準を動かす操作などは全部2D。システムは2Dなのに、3Dとしてゲームが成り立っているんです。つまり、ガンシューティングのシステムを応用すれば、ゲーム性が散漫にならない3Dの作品が作れるんです。

――操作系やシステムがN64のコントローラにとってもマッチしていますよね。

前川：じつはゲームを3Dにしようと考えたのは、N64のコントローラを見て思いついたってところもあるんですよ。操作系もコントローラに合わせて設定しましたし、レフトポジション、ライトポジションといろんな持ち方があるのも理由のひとつでした。N64のコントローラがこういった形だから、ああいうゲームシステムになったと言っても過言じゃないですね。

難易度を下げるのではなく遊びやすさを向上させる

――ゲームの難易度調整が難しかったのでは?

山上：やっぱり買っていただいたのに、最後までいけないということじゃ、お客さんに対して失礼ということで、最低でも買っていただいた人の8割以上が最後までいけるように難易度を調節しました。とはいえ、トレジャーさんにも、「アクションゲームは歯応えがなくちゃ!!」というポリシーがありまして…。難易度のことでは何度も衝突したことがありました。が、何か月もかけてやり取りしながら調整しているうちに、お互いの妥協点がみつかり、最終的により多くの人々に遊んでもらえるような難易度に落ち着きました。

前川：難易度を下げたというよりは、遊びやすくなったというほうがいいかもしれませんね。やっぱりそのあたりに関しては、任天堂さんは非常に慣れてるなといった感じで、最初にくらべるとものすごく遊びやすくなっているんです。私自身も楽しんで遊べるんですよ!!　今までは「難易度を下げたら、おもしろくないよね」みたいな部分が結構あったんですけど、今回「いやそうではないな」と思い知らされましたね（笑）。

原田：難易度を下げるっていうと、すぐに敵の数を減らすとか、攻撃力を落とすというのを考えるんですが、そうではなくて、敵の攻撃の命中率を下げるようにするんです。つまり、攻撃してくるんだけど、ジッとしてたら当たらない。なにかすごく攻撃をされているんだけど、なんとかクリアできたぞ。というように、当たらない弾をうまく使ってくださいと、つねにトレジャーさんにお願いはしていました。そのあたりを忠実にやっていただいたので、簡単だけど楽しいという感覚を味わってもらえるゲームになったと思います。

アクションゲームとは思えない濃厚な物語

――ストーリーが複雑ですね。

山上：私たちも最初プレイした時は、ちんぷんかんぷんで…。数回プレイしていると、ようやく全体がおぼろげながら見えてくるんですが、それでもすごく謎が多くて…。それで、任天堂側からある程度ストーリーをわかりやすくしてほしいとお願いをしたんですが、どうも物語を考えられた方の中で、物語がガッチリできあがっているらしく、ゆずれない点があるということだったんですよ。とはいえ、やはり少しでもユーザーの方が理解できるようなストーリーにしたいということで、物語を作られた方のポリシーは崩さない範囲で修正を加えさせていただきました。最終的にプレイすればするほど、物語がじわりじわりわかってくるように、うまくまとまったんじゃないでしょうか。

前川：ただ、基本的にアクションゲームなので、100%シナリオがわからなくてもいいとは思うんですよ。1回遊んでちょっと謎が残ったほうが、何回も遊んでもらえますし。

――物語を理解するうえで、ここを見ておくといいよということがあったら。

原田：全部見ないとだめなんですが、登場人物の名前はきちんと把握しておきたいところですね。物語中に、コイツ誰だっけと思ってるようでは、やっぱり…（笑）。

山上：特にラダン、レダ、それからカチュア、この3人の出てくる順番と何者なのかを、ちゃんと把握できれば、ストーリーへの理解は非常に早いかと思いますよ。

――セリフがすべて英語になっていますが、狙いは?

前川：ディレクターの頭の中には最初から海外のゲームっぽくしたいという意識があったのと、あと、このゲームに日本語の音声はマッチしないだろう、というだけで、特に「映画的表現にするんだ！」といった演出的な狙いはありませんね。

――声は日本の方が?

山上：音声にはかなりのこだわりがあったんで、アメリカのプロの声優を使っています。セリフなども、細かいニュアンスの違いを表現したいとのことでしたので、セリフの英訳をいただいては、こっちでチェック、英訳をいただいて…と、何度もチェックしたりして、本当に手間はかけましたね。

――最後になりますが、続編の予定は?

前川：……ご想像におまかせします。まあ、開発スタッフとしては続編を作る意志はありますが、ビジネスにならなければ、作れないわけで、やはり本作がそれなりに売れてくれないと。続編のためにも、みなさん買ってください（笑）。

――今日はどうもありがとうございました。

罪と罰 地球の継承者 完全攻略ガイドブック

STAFF

Director
電撃NINTENDO64編集部

Writers
井口淳也　松崎豊

Designer
田代浩二郎　石戸谷和彦（東海創芸）　今村優子（東海創芸）

DTP
有限会社東海創芸

THANKS TO
山上　仁志（任天堂株式会社）　萩島　光明（任天堂株式会社）
武久　豊　（任天堂株式会社）

前川　正人（株式会社トレジャー）菅波　秀幸（株式会社トレジャー）
鈴木　康士（株式会社トレジャー）

■発行　2000年12月30日　初版発行

■発行人
塚田　正晃

■編集人
長谷川　真

■発行所
株式会社メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
TEL.03-5281-5211（編集）

■発売元
株式会社角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8605（営業）

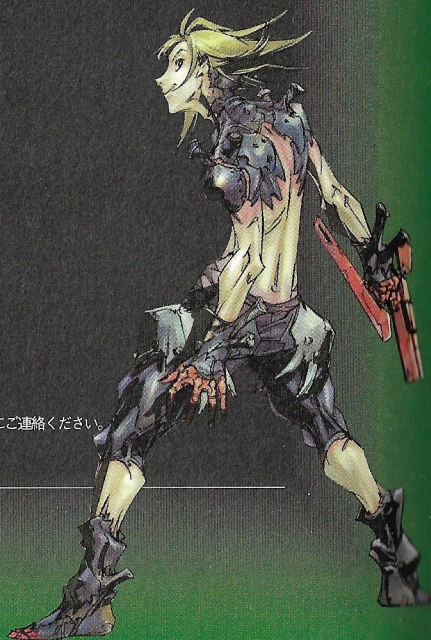
■印刷所
大日本印刷株式会社

■装丁
株式会社アイノグラフィックス

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。
定価はカバーに表示してあります。

Printed in Japan
ISBN4-8402-1667-3　C9476　雑誌　64882-57

電撃攻略王

ニンテンドウ64

ISBN4-8402-1667-3

C9476 ¥980E

1929476009807

雑誌 64882-57 発行／メディアワークス 定価：本体980円 ※消費税が別に加算されます